大众软件

Popsoft

1997

2

（总第19期）

97强劲产品
火爆登场

血狮（97年新款即时战斗娱乐产品）

紧张刺激的摇滚背景音乐；真实的爆炸、房屋倒塌、空袭警报、扫射、炮火和使用不同汉语方言的士兵对话等前景音效；45度真实比例的战争场景；640*480 256色高解析模式；大批世界最先进的武器系统：M1A1主战坦克、T72、T80中型主战坦克、BTR-70装甲车、阿帕奇武装直升机、米24武装直升机等在游戏中均以真实比例亮相；3D模型机制，8角度移动方式，动画流畅，物体细致；场景豪华、情节紧张丰富：奇袭爱国者导弹基地、能源中心、平原上的大桥，山洞中的敌军指挥中枢，军港、战俘营、机场等等令玩家大饱眼福。

批量订购请联络尚洋所特别指定的四家分销商

连邦软件及各地连邦软件专卖店 (010) 62564334
赛乐氏及各地赛乐氏软件专卖店 (010) 62188003
济利公司及各分部 (010) 62188326
《大众软件》读者服务部及各地分部 (010) 67025781

北京尚洋信息技术有限责任公司　　服务热线：(010) 62359070-62359074



全国统一零售价格：86元/套

血狮 BLOOD LION
（保卫中国）

CYBERIA²
<<RESURRECTION>>

出品：Virgin（维真）
类型：射击冒险
容量：2CD
配置：486、8M RAM

生化悍将 II
复活















编 辑 部 报 告

近日收到全国各地的朋友们寄来的一堆贺卡，让沉迷于工作（游戏?）的小编们也清晰地感受到了节日的气氛，是呀，过年了。

大家新年好！

“1997 快点到吧……”有一首歌是这么唱的吧，唱着唱着，1997 终于到了。今年的热点除了 INTERNET 还有什么呢?近期以来，INTERNET 的光辉似乎笼罩了一切，业界内外各大公司似乎都在关注，非电脑类的报刊也一拥而上，大谈 INTERNET，INTRANET，JAVA 等等，不一而足。

对于娱乐软件业来说，1997 将是长足发展的一年，今年国内自行开发产品和引进产品将名目繁多，玩家在眼花缭乱之际也有了很大的选择余地。整个市场也将一收 1996 的纷乱繁杂，逐渐走入规范化和正常化，已进入和即将进入中国市场的国际娱乐软件集团、公司，最终将会使国内软件的发行做到与国外同步。

本社的读者服务部经过近一年的发展，现已初具规模，目前在全国各地已有 20 余个分部。为更好地完善读者服务工作，向广大读者提供更优质细微的服务，借“第三届北京家用电脑及软件展览会”之际，大众软件读者服务部北京总部邀请了各分部负责人进京参观展会，并召开了全国分部联席会议。在会上对去年工作做了总结，研究探讨了分部的长远发展规划。希望读者朋友们能对服务部的工作进行监督，有任何不满意之处都可向杂志社反映。

有很多朋友来信问我们的 HOMEPAGE 怎么样了，MUD 开了吗，E-mail 能投稿吗?在 202.96.26.40 4040，我们的《东方故事Ⅱ》已测试了好几个月了，现在正式对广大玩家开放，大家都来玩吧，您会在那儿碰见一些性格怪异的人（可能就是我哩），而我们的新 MUD《东方故事Ⅱ之风雪神州》还在编写中，继续征集 WIZ。作者可通过 Email 投稿，也可用 Email 投 TOPTEN，关于 HOMEPAGE，近期内将开始测试，暂不公布。

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贫和(常务)
主　　编:孙月湘　**副 主 编**:徐国成
编 辑 部:袁聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部:张友利(主任) 单传船 李诚 武凌
发 行 部:陈志刚(主任)
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
电　　话:广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真:(010)67025232
社　　址:北京崇文门西大街4号楼8门
E-mail:pop@iuol.cn.net
出版日期:1997年2月1日
零 售 价:人民币:6.00元
港　币:15.00元
美　元:5.95元

软盘目录

(总第19期)

- UP－SAN5《三国志Ⅴ》修改器
- ALTTAB多任务切换软件
- TZOK软件北级星
- 打字练习软件:TTD

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1997 年 2 月(总第 19)期

攻略指引

游戏博览

游戏赏析

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

- 多内码文字平台(上)
- 架设自己的 BBS 站(二)
- MPC3 与多媒体技术系列谈(四)
- 三国英雄传

上期要目

- PC 机上的模拟器(五)
- 漫谈 BBS(六)
- 构建个人游戏网络
- 金庸群侠传
- 德鲁依之天人交战(上)

启 事

本刊《1996 年合订本(下)》因春节原因，推迟至节后开印，发行期顺延，请已预订的读者朋友耐心等待，并予以谅解。

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

●《学友复习测试系统》在京发布 《学友复习测试系统》V1.5高中版及初中版光盘于1996年12月21日在中国图书进出口总公司联飞翔电脑沙龙正式发布。在首发式上，电子部、国家科委、新闻出版署等有关部门领导对这套软件给予了充分肯定。这套习题辅导软件是由中国科学文化音像出版社和北京福莱桥科贸有限责任公司依据初高中升学考试大纲合作开发而成的，涵盖了初高中各门课程及会考、中考、高考内容，共计习题近三万道，同时配有概念、例题及重点难点的解答。每科配有几十张模拟考试和单元同步练习卷，学生可根据系统提供的统计功能统计自己的复习、测试成绩，并根据自己在学习中所遇到的难点和薄弱环节有目标地选择测试、复习内容。据有关人士介绍，此软件的最大特点就是实用、方便、灵活、生动，充分利用了计算机多媒体功能，在质量上是教育类软件中的佳品，在价位上经济实惠，不仅考虑到广大学生、家长的承受力，同时也是对盗版软件的有力打击。

●北京科汇峰科技发展公司推出面向初中学生的英语学习软件 这套名为《初中英语复习大全》的双CD教学软件，是由北京海淀教师进修学校及北京市重点中学的优秀教师联合编写的，包含150分钟的教学影片及300分钟的语音讲解。着重针对初中升学考试，可使学生在短时间内，集中复习初中英语课程的全部内容，大幅度提高英语综合水平。软件内容分为语音、语法、听力、阅读、交际和写作六部分，每个部分均有理论辅导和应用练习，即先由教师重点讲解，然后进行练习，可培养并提高学生的英文听、说、读、写综合应用能力。

●"学Internet，用Internet"系列活动连续报道 为了配合此次活动，京城INTERNET服务商们大力合作。拥有《INTERNET宝典》的朋友得到了免费培训。到12月29日为止，雄龙电脑城共培训了200名朋友，使他们感受到上网的无穷乐趣。

圣诞节期间，世纪互联公司特为朋友们准备了30份礼物——"世纪方舟"。还为50名幸运者免费制作个人主页。世纪互联公司向广大朋友赠送的5小时上网时间，亦使更多朋友感受到其完美的上网服务。

国联公司向广大INTERNET爱好者赠送的金卡40小时，银卡10小时的上网时间是一件很实惠的新年礼物。国联公司同样借助《INTERNET宝典》向朋友们赠送5小时的上网时间。

同时，东方网景公司还邀请75名幸运者加入"东网"大家庭。赠会员卡，免开户费，全年上网时间打折优惠，免费赠送INTERNET杂志。

实华开公司请朋友有空到INTERNET咖啡屋坐坐，75名幸运朋友欢聚一堂，品INTERNET咖啡，畅游INTERNET。

此次活动将于2月16日落下帷幕，届时将产生本次活动的大奖。

●北京市正式成立电子出版物、软件批发市场 国内第一个在政府主管部门指导下建立的正版软件与合法电子出版物批发市场"北京电子出版物、软件批发市场"正式宣布成立，已开始面向全国招商。这是记者在由北京市新闻出版局、北京市版权局、北京版权保护协会、海淀区委区政府共同举办的新闻发布会上获悉的。这家地处有着"中国硅谷"之称的中关村黄金地段的文化商品市场，是我市在精神文明建设中为规范软件与电子出版物市场，打击侵权盗版行为，保护知识产权采取的重要步骤。

北京市新闻出版局、版权局局长何卓新表示："北京电子出版物、软件批发市场的建立是对非法软件及电子出版物泛滥的有效抑制手段，是国内软件与电子出版物市场正规化建设的一项新举措。批发市场的目标是发展成为国内最大的合法电子出版物与正版软件交易中心。"

北京电子出版物、软件批发市场的成立表明了政府主管部门和北京版权保护协会，保护知识产权、扶植市场发展的决心，因此在筹建阶段就得到了众多软件企业的踊跃支持。目前，一些出版社和软件厂商纷纷进入市场，正式成为首批入市经营企业。

●金盘公司代理发行三款PC新游戏 金盘公司本次代理发行的均为美国维真(Virgin)公司出品的动作冒险类游戏。其中，《死亡地带》(Hardline)是一款3CD的交互式真人电影游戏，总容量超过2GB；《时空游侠》(Time Commando)以1CD的容量为玩者展现超豪华的3D动画效果；同样以高超3D技术制作的《古墓丽影》(Tomb Raider)则为玩者带来格外真切的感受。前两款游戏由北京市中关村宏华电子市场(维怡华科技发展中心)总经销，《古墓丽影》由北京雄龙家用电脑城总经销。

●WINDOWS NT服务器与工作站4.0中文版隆重推出 新年伊始，微软(中国)有限公司分别以北京、上海、广州为市场轴心，隆重推出了面向企业级用户、网络功能更加强劲的服务器与工作站中文版产品——WINDOWS NT SERVER 4.0和WORKSTATION 4.0。微软还在这两款软件中增添了INTERNET/INTRANET浏览器IE3.0中文版，并内置了基于NT SERVER 4.0的网站建立工具IIS2.0和网页管理工具FRONTPAGE97。

走进中国的 VIE

北京 DEMON

1996 年年末，国内 PC GAME 业最大的一件盛事当属 VIE 的产品正式进入中国市场。说 VIE 大家可能不熟，VIE 的全称是 Virgin Interactive Entertainment（Virgin 互动娱乐国际公司），《大众软件》上曾将其译为 Virgin 交互娱乐公司。这下各位可能会张开嘴巴说："哦！原来是它！"的确，对于资深玩家来说，Virgin 这个词可以说是如雷灌耳。

VIE 的总部设在美国的加利福尼亚，是一家专业生产、开发电脑游戏、电视游戏及互动 CD-ROM 软件的国际性公司。VIE 在美国 Irvine 的总部有一个制片厂，片厂的现场开发设备包括设计工作室、影像制作舞台、32 轨数码音乐和后期的录音工作室。1993 年成立的这家制片厂制作出了一系列极受欢迎的作品，包括 THE TERMINATOR、迪斯尼公司 SNES 平台的 THE JUNGLE BOOK、3DO 系统的 DEMOLITION 等等。VIE 设在拉斯维加斯的分支机构 WESTWOOD 工作室制作了 SNES 和 GENESIS 平台的获奖作品《狮子王》（THE LION KING），还有开创新一代即时战略游戏先河的《沙丘魔堡Ⅱ》（DUNE Ⅱ）、经典美式 RPG《大地传说系列——黑暗王座》（THE LAND OF LORE）、经典的冒险游戏《凯兰迪亚传说》系列、《年青的梅林》（YOUNG MERLIN）、《命令与征服》（COMMAND & CONQUER）及大家期盼中的《大地传说Ⅱ——天命的守护神》。

VIE 不仅仅是一家游戏开发公司，虽然它拥有世界一流的游戏开发室如 WESTWOOD、BURST。事实上，在各大游戏开发商眼里，VIE 更是一家优秀的游戏发行公司。有许多著名的开发商与 VIE 签订了经销协议，从而成为 VIE 的合作伙伴。其中包括制作了《第七位访客》（THE 7TH GUEST）、《第十一小时》（THE 11TH HOUR）的 TRILOBYTE 公司，制作了《无限飞行》（FLIGHT UNLIMITED）的 LOOKINGGLASS 技术公司，为 Sony PlayStation 及 Sega Satrun 开发游戏的 NORTHSTAR 公司，还有 BETHESDA SOFTWORKS、EIDOS、PF. MAGIC、XATRIX 等等。

作为世界著名的电子游戏发行公司，VIE 十分重视中国市场。1996 年 12 月 14 日，本年度最热门的即时战略游戏《命令与征服》的首发式在《大众软件》读者服务部、三好电脑厅、连邦软件专卖店同时进行。这是 VIE 进入中国市场的头一个产品，授权给北京前导软件公司在中国正式发行，同时前导公司还取得了《命令与征服——隐秘行动》（COMMAND & CONQUER——COVERT OPERATION）、《凯兰迪亚传奇Ⅲ——玛尔寇的复仇》（中文版）的中国代理权。北京金盘电子有限公司取得了《时空游侠》（TIME COMMANDO）、《古墓丽影》（TOMB RAIDER）和《死亡地带》（HARD LINE）的中国代理权。在 1997 年年初，新天地多媒体中心取得了《97 赛手》（SCREAMER2）、《大地传说Ⅱ》的中国代理权，《双子星传奇Ⅱ》也将在近期内发行。

在《大众软件》1996 年第 12 期，曾公布了欧美十大 PC 游戏公司，那是来自于美国 PC-GAMES 杂志的信息，其排名仅仅是根据美国市场产品销售额产生的，在欧州及东南亚诸国，VIE 一直位居前列。VIE 作为世界级的大公司，此次进入中国 PC 游戏市场，将会进一步遏制盗版软件，并给广大的玩家带来更为优秀的产品。

OS演义(五)

北京 庞大

别姓的DOS

上文说到的只是微软公司的MS-DOS发展情况，在DOS统治微机操作系统的十几年中，也有别的公司推出自己的DOS系统，其中最具特色的要数DR和IBM公司了。

前文提到，DR公司的CP/M系统在蓝色巨人开创PC新时代之后输给了微软公司的DOS，从而失去了操作系统霸主的地位，但DR公司在技术上也并不落后，并且一直希望借助新产品超过微软，在80年代就曾经发表过几版操作系统，但都未能引起市场的强烈反应，到1992年，DR-DOS 6.0的上市终于使得数据研究公司再次成为人们对操作系统市场关注的焦点。

1992年，微软的MS-DOS 5.0已经发表了一年多，而6.0还没有什么风声，基尔道尔教授这回抓住了微软产品青黄不接的空当儿，就着微软公司的DOS版本号推出了支持硬盘倍容的DR-DOS 6.0，在当时曾引起了市场的强烈反应，由于那时很多硬盘还是40MB的水平，所以硬盘倍容给用户带来了巨大的心理满足。但好景不长，在看到了DR-DOS 6.0的成功后，微软公司收购了一家小公司的程序，于一年之后推出了同样支持硬盘倍容的MS-DOS 6.0，又把DOS系统引回了“正根儿”，从那以后，DR-DOS就销声匿迹了。NOVELL公司随后就收购了DR-DOS并把它改装成了极具网络优势的NOVELL-DOS 7.0，而后又宣布了中止该版本的升级计划。而我们尊敬的基尔道尔教授在1994年不幸因脑部外伤去世，终年52岁——这位曾经独自开创一个时代的大师的去世，对操作系统的发展无疑是不小的损失。

使用DOS系统的，自然少不了IBM。前文说过IBM与微软分别使用PC-DOS和MS-DOS来称呼同一套操作系统，后来，IBM与微软分道扬镳（主要是因为双方关于Windows和OS/2的战略思想相去甚远），自行升级DOS版本，在微软写完最后的DOS 6.22之后，IBM又把它的PC-DOS升级到6.3版本（PC-DOS 6和MS-DOS 6在功能上大同小异）。前年，IBM又推出了独有的PC-DOS7.0（前面说过，虽然Windows95中的DOS叫MS-DOS7.0，但它并不是独立的操作系统）。在这个版本中，IBM提供了一些新的高档功能，像动态加载设备驱动程序、即插即用及“界面编程”等，同时也在一些细节上让用户使着更顺手，比如自动加载鼠标、兼容DBLSPACE、SUPERSTOR的STACKER4.0版本以及非常实用的“公文包”程序FILEUP（功能相当于Windows95中的“我的公文包”）。

DOS浪潮在十几年中一直推动着操作系统的发展，至今这股浪潮还未完全退去，但在高速发展着的计算机行业中，“后浪”总是以巨大的力量推着“前浪”，力求将其淘汰出局，这推着DOS的“后浪”不是别人，正是“比DOS还好的DOS”——那就是现在漫天飞扬的Windows。Windows在90年代将PC机的操作系统领入了图形时代，在此之前，苹果公司的Macintosh已在另一领域完成了同样的工作，它们使微机操作系统进入了又一个崭新的阶段，以图形的方式，通过一场鼠标、图标与窗口的革命使微机用户得到了巨大的解放。无疑，Windows和Macintosh为微软和苹果赢得了巨大的成功，但它们最初的思想也并不是发源于公司内部，而是来自70年代一个藏龙卧虎的所在——

GUI发祥地——Xerox PARC

GUI(Graphics User Interface，图形用户接口)技术是图形界面的核心，是操作系统进入图形时代的敲门砖，它使得用户以图形的方式与微机交流成为可能，

Windows 和 Macintosh 的操作系统 System 都基于这一技术，它们为用户提供了划时代的 WYSIWYG (What You See Is What You Get，即“所见即所得”)性能。

至于PARC(Palo Alto Research Center，施乐公司在硅谷的一个知名研究机构)，说它藏龙卧虎一点也不为过，因为它为操作系统的图形化革命输送了许多不可多得的人才(事实上，苹果 Macintosh 和微软 Windows 项目的核心人员均来自 PARC)。施乐公司创建 PARC 的时候，就想使它成为工程师们可以尽情发挥创造性的场所，成为新创意的摇篮，“创新”是高科技企业的生命线，它后来真的成了这个样子，那里的工程师们在电脑领域提出了一个又一个的设想，并且以其创造性的氛围吸引了许多“顶级高手”的加盟。

在计算机发展的历史上少不了这么一条：SmartTalk 语言诞生在 PARC。SmartTalk 是 PARC 的那些极富创造力的工程师们发明的一种语言，借助于它，人们可以把屏幕分割成不同的窗口，使不同的程序运行在各自的窗口里，互不干扰，要在不同的程序之间切换，只要用鼠标点一点就可以了(是不是已经像 Windows 了？)。后来施乐在自己的计算机产品上安装了这套系统，并且又相继推出了“图标”等概念，但因为没有意识到将要到来的这一场革命，没有把这套系统做成大众化的产品推广，从而失去了一次宝贵的机会。

再说说那些“顶级高手”，他们由于自己在 PARC 不受重视而相继离开这个创意的暖房，去开辟新的事业了，这其中包括：查尔斯·西蒙伊，此人到微软公司之后，鸿图大展，名声大噪，为微软打下了半壁江山，有“微软创收火山”的美名，在 Windows 编程中流行的“匈牙利表示法”就是他的大作(他原籍是匈牙利)；拉里·特斯拉，他后来到了苹果公司，在那里搞出了丽莎(Lisa)电脑；约翰·华诺克，他在离开 PARC 之后，自己开办了 Adobe System 公司(相信你已经领教过 Adobe 的产品了)，提出了桌面出版的新概念，引发了出版界的一场革命，并且于 1982 年发明了打印机用的 PostScript 语言；鲍勃·梅特卡夫，他制定了以太网(Ethernet)的标准，并且自己创建了 3Com 公司——至今还是网卡巨头；还有……天哪，这么多“大腕儿”！(是不是有些像“仙童”？)

进入图形时代

随着电脑软、硬件技术的不断发展，人们对电脑有了越来越高的要求，在诸多因素的推动下，操作系统“进化”到了图形时代(现在已是“图形代 Win95 纪”了)。然而，扣开图形时代的大门却不是探囊取物那般简单，大家各有各的难处，关系错综复杂，可谓“几家欢乐几家愁”，“究竟谁能挤进那道窄门”，且看一看几位电脑业巨头在窗口、鼠标之间展开的至今未完的撕杀。

微软与苹果牵手 GUI

前文说过，苹果的创始人史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)是位独具慧眼的创业家，对电脑技术具有非常好的前瞻性，像 SmartTalk 这种划时代的技术在他的眼里自然不会贬值。事实上，当他于 1979 年底参观 PARC 的时候，完全为 SmartTalk 创造出来的神奇效果所折服——感觉就像哥伦布发现新大陆一样。在乔布斯看来，这简直就是对下个时代个人电脑的最好描绘，是一场革命(苹果的公司文化之一便是“领导个人电脑革命”)，只可惜技术的所有者，施乐的 PARC 对此熟视无睹，看来领导这次革命的重担又要落在苹果身上了，那时 Apple II 的革命风暴尚未结束。

后来，乔布斯在一次计算机行业会议上发表演说，在谈到他本人对于未来电脑的设想时，他介绍了在施乐 PARC 的所见所感，并且认定图形化是计算机发展的必然方向，还暗示苹果公司已经开始着手图形电脑的开发。在台下的听众中，有一位与乔布斯一样，一心想领导个人电脑革命，想让个人电脑摆放进每一间房间的电脑奇才，不错，那正是微软公司年轻的总裁比尔·盖茨。盖茨那时也正在寻找“未来电脑”的答案，所以可想而知乔布斯的一席话对于盖茨的震动有多大——乔布斯已经先于盖茨找到了答案。

苹果公司要开发完全图形化的个人电脑，需要图形的操作系统，需要应用于这个图形环境的应用软件，需要软件厂商的支持；而同时微软也必须抓住 GUI 这把打开未来操作系统大门的金钥匙——乔布斯与盖茨坐上了一条板凳。于是两人签订了一项合同：微软公司支持苹果的新一代个人电脑的软件，并为其开发软件；而苹果公司则允许微软拥有苹果的 GUI 技术，合同同时规定微软自己的以 GUI 为核心的软件不得在苹果电脑发行之后一年以内上市，后来盖茨把这个日期定死在 1983 年 11 月(事实证明这种坚持并不是多余的，因为苹果的电脑最终推迟到 1984 年初才面市)。

微软与苹果的这一份合同，开始了两公司在 GUI 技术上的密切合作(直到今天，微软还在一版接一版地

发行 for Macintosh 的软件)，同时，也种下一个不大不小的祸根——两公司后来为这份合同而对簿公堂。

图形化的"大苹果"

自苹果公司靠 Apple II 发家之后，Apple II 的销量一直不减，生产也就一直没有停止(Apple III 到是因为性能不可靠而滞销)，同时又在开发新的丽莎(Lisa)系列。Lisa 原本是苹果公司第一种图形化的电脑，但因为其市场定位不好(每台售价一万美元!)，没有取得预期的成功，再加上苹果的灵魂人物乔布斯被董事会解除了 Lisa 小组的领导职务，最后 Lisa 系列实际上被新的"大苹果"系列同化了。

所谓"大苹果"，就是今天常说的"麦金托什"或"麦金塔"，原文是 Macintosh(在美国英语中指一种美国土产的苹果，以大且甜而深受欢迎)。它是乔布斯亲手培养的"心肝宝贝"，是后期(至今)苹果公司的王牌，是第一种取得成功的图形化个人电脑，并且是空前的成功。

1984 年 1 月 22 日，这是个值得记人史册的日子，这一天，苹果的宣传广告掀起了 Macintosh 的盖头，也掀起了图形电脑的狂潮。当时正值一年一度的全美橄榄球联赛，在决赛的电视转播中，苹果公司插入了一分钟的广告(为此它花费了一百万美元)，主题是苹果的 Macintosh 将把电脑用户从 IBM PC 那种呆板操作方式中解脱出来。大意是一群囚徒似的人正在呆板地看着象征 IBM 电脑的屏幕，突然出现了一位穿着苹果 T 恤的年轻姑娘，她冲上去用手中的大槌砸了那屏幕，大槌落下，一切消失，一个色彩斑斓的彩虹世界告诉观众苹果电脑已经走人图形时代。乔布斯还在体育场做了推广 Macintosh 的演讲(矛头指向 IBM)和 Macintosh 的展示，它的图形界面和多媒体性能(苹果在 80 年代便开始了多媒体的研究与应用)征服了许许多多的美国观众，取得了空前的成功。

最初的 Macintosh 是一种与 IBM PC 根本不相容的电脑(现在的兼容性也是以增加成本换来的)，用的操作系统是苹果公司自己的"System"，现在正是第七、八两个版本交替的时候。它最大的成功在于第一个以低廉的价格为大众提供了完全图形化的环境(在当时的 PC 机用户是难以想象的)，随着完全图形化的设计原则，它自己带来了第一个图形化的操作系统，并且，它带动了 PC 机操作系统向图形化的演进(这只要看看苹果与微软的合作就知道了)。

在 Macintosh 上市的最初日子里，应用软件只有苹果公司自己开发的几套程序，对于一套新的标准来说(不管是硬件还是软件标准)，迫切需要的是其他厂商产品的支持，后来支持的厂商到是不少，可就是没有能够"惊天地、泣鬼神"的大作，这使得 Macintosh 的销量一度下降(Macintosh 上市时创下的记录是头一百天销售七万多台)，直到微软的 Excel 腾空出世。

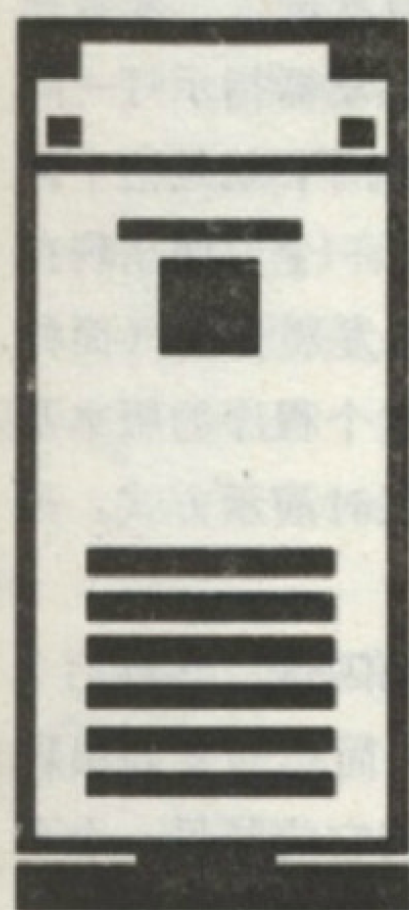
微软的 Excel 与苹果 Macintosh 一起取得了成功，Macintosh 描绘了一幅图形时代的蓝图，把操作系统和应用软件引向了图形的天堂，微软则在应用软件领域进一步确立了自己的地位，并且着实对 GUI 技术有了透彻的把握，为发展 Windows 系列打下了坚实的基础。

后来，Macintosh 系列历经升级换代(苹果公司也经历了历史上最大的人事变革，"精神领袖"乔布斯离开了苹果)，直到今天还是苹果公司的主要产品(不过今天已经是 PowerPC 系列了)。在微机的市场中，Macintosh 的比重一直不是很大，虽然在教育和电子出版领域具有统治地位，但在其他方面，装机量还是无法与 PC 机相比，所以微机操作系统的图形化虽然自 Macintosh 而始，但它对操作系统发展的影响远不及后来居上的 PC 机上的图形操作系统——Windows 系列。

前面说过，几家大公司在操作系统进入图形阶段的时候，关系错综复杂，又各有各的难处：在 Macintosh 系列成功之后，微软要发展自己的 PC 机图形操作系统 Windows(当时已经起步)，但这无异于对苹果釜底抽薪——图形化的环境是 Macintosh 最大的竞争优势，如果有一天所有 PC 机都是图形的了，Macintosh 将面临生死危机(它正在经历这一切)；在 PC 机操作系统上，微软一直是与 IBM 合作的，而 IBM 自己也要开发图形的 PC 操作系统，并且与微软意见相左，两者只能有一个赢家——又是矛盾……

苹果与微软反目成仇，对簿公堂；OS/2 与 Windows 越走越远，应用软件厂商难以抉择……唉，图形化的操作系统给用户带来的是无尽的方便，给厂商们带来的是激烈的竞争，给 OS 的历史带来的是说不完的故事……

你需要一台绿色电脑







上海 蒋敏彦

“绿色”已经逐渐成为我们选购电脑的一个标准。“绿色”不仅意味着节能低功耗,而且在其生产过程中低污染、低公害并使用可回收的材料,更重要的是“绿色”还意味着它有利于使用者的健康。另外,低功耗减少了设备发热量,节省了空调设备的能源消耗,并使电脑的寿命延长,保护了用户的投资。

一般来说绿色电脑的各配件都具有美国环保局核发的“能源之星”的标志。具有该标志的电脑在休眠状态下功耗能减少到 30 瓦以下。那么对于用户来说如何获得一台绿色电脑呢?除了选购带有“能源之星”标志的品牌机以外,用具有“能源之星”标志的配件组装兼容机也不失为一个省钱的好办法。

判断一台电脑是否是绿色电脑,首先要看它是否有一块节能的主板。节能的主板是绿色电脑的关键,系统的电源管理都是由主板上的 BIOS 来控制的。在设定的时间内当键盘或鼠标没有响应,系统就进入“打盹”状态,此时 CPU 的时钟频率和显示器扫描频率都降低;若长时间没有操作以后,系统将进入“休眠”状态,这时 CPU 的时钟被停止,显示器的高压被切断,硬盘也停转,使能耗降至最低。但是,一旦外设有响应,系统可以立即被唤醒。

作为绿色电脑,它应当具有一颗绿色的心脏——节能 CPU,它能根据需要随时关闭暂时不用的单元,以达到节能的目的。另外,对于节能 CPU 来说,工作电压也很重要,我们知道:当内阻一定时,功耗与电压的平方成正比。一片早期 5V 的 PENTIUM 66 CPU 耗电往往在 20 瓦以上,而 3V 的 CYRIX 5X86 CPU 表现与其相当,甚至更好。耗电仅 3.5 瓦,所以在同类 CPU 中电压越低越省电。在这方面 CYRIX、AMD、TI 都是了不起的专家。目前市场上的 3V、4V CPU 大都由他们提供。当然 INTEL 也不甘寂寞,很快 2.5V 的 PENTIUM 也将面市。不过,绿色的 CPU 需要一块能提供相应低电压的绿色主板来支持。

在整个系统中,显示器是耗能大户,约占总耗能的 70%-80%,因而节能显示器对系统有着尤其重要的意义。一般来说具有“能源之星”标志的显示器,它的高压可以受显示卡控制,能响应主板的节能指令,在节能状态的指示灯会变色或闪烁;它的显像管是低辐射、防静电的。低辐射特别有利于操作者的健康,保护你心灵的窗户——眼睛;防静电可以减少屏幕吸附的尘埃,所以你不必把显示器调得很亮,从而减少了电子对屏幕磷光层的轰击,延长了显示器的使用寿命,并节省了电力的消耗。

当然,绿色电脑还应具有低噪音的硬盘和电源风扇、符合人体工程学的键盘和鼠标等配件。因为你肯定不能容忍:硬盘电锯般地工作;当灵感来临的时候让电源风扇的噪音叩击鼓膜;在打完一份电子表格以后腰酸背痛,仿佛刚释担千斤。使用这些绿色配件,你的工作效率将明显提高,而疲劳度大大降低,这些好处用户都是直接能感受到的。

(下转 31 页)

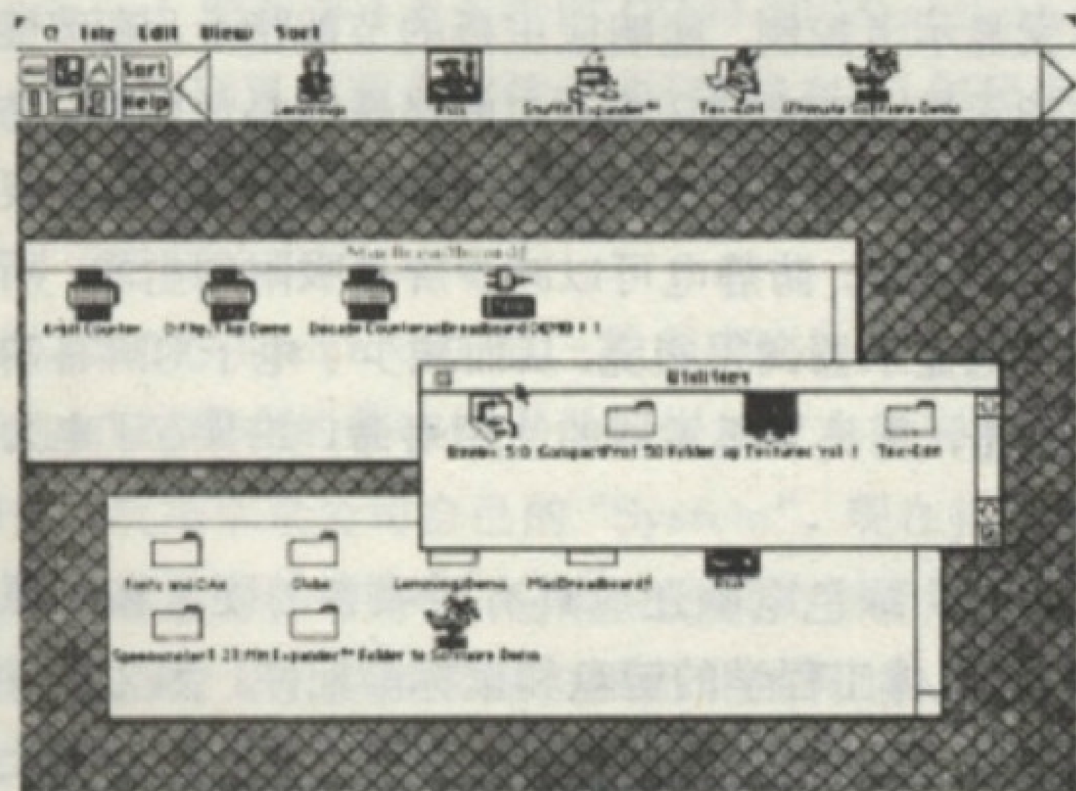
PC机上的模拟器

麦金托什模拟器



北京　水金　九阳

苹果公司的计算机产品向来是以苹果之名著称，象苹果Ⅰ、苹果Ⅱ，但是因为一个小小的拼写错误，苹果公司的另一个产品，原本应该名为大苹果却成了雨衣——MACINTOSH(麦金托什)，不过俗称还是大苹果。但是麦金托什并未给苹果公司带来好运，由于它的不开放性，使它大败于 IBM　PC，如今只是在一些专



用领域才能见到。本模拟器(名为 EXECUTOR)正是模拟了这个“可怜的家伙”，如果你用惯了 PC，也想瞧一瞧麦金托什的模样，EXECUTOR 正好适合你。

在使用之前是要安装的，选好路径与目录就可以了。另外 EXECUTOR 与其它的模拟器是不同的，象任天堂模拟器，它只是在结果上模拟了任天堂，即可以玩任天堂的游戏，而 EXECUTOR 则是完全模拟麦金托什，也就是说一旦进入了 EXECUTOR，在你面前的就是一台麦金托什机，操作环境、操作习惯都是，这与苹果Ⅱ模拟器的 DOS 版差不多。

键入 EXECUTOR 并按下回车键就进入了麦金托什的领域。当你听到机器一阵乱响，驱动器指示灯一阵乱闪后，千万不要以为是计算机出毛病了，就是这个样子的——在找启动文件。狂响曲过后，一个说明出现在屏幕上。大致是说这是由算盘研究和发展公司（简称 ARDI）制作的。INFO 中介绍的是这个程序的版本及注册。而在屏幕的左下有一行注释：限时演示方式。再次回车后，就进入了正题。

首先是一个蓝色的小 Z 在不停地闪烁，几秒后 Z 变成了箭头，于是一个简单得不能再简单的桌面出现在你的面前：最上面是主菜单，紧挨着它的是另一个不太宽的目标栏，里面有图标，再向下的广阔地区就是一张很干净的墙纸了。就这么多？就这么多！与 PC 上的 WINDOWS 没什么区别，不过先不要遗憾，好戏还在后面呢。

主菜单最左边的是一个小人头，它提供了关于 EXECUTOR 一些情况，如版权的归属问题等。

FILE(文件菜单)中共有 14 项内容：

1.New Folder(热键是 Alt＋N)：用来建立新的文件夹，可把程序项放在里面。

2.Open(Alt＋O)：打开文件夹或运行文件。

3.Print(Alt＋P)：把选定的内容打印出来。

4.Close　Window(Alt＋W)：关闭程序项所在的窗口。

5.Save(Alt＋S)：保存文件的内容。

6.Delete(无热键)：删除文件、图标或文件夹。

7.Duplicate(Alt＋D)：复制文件或图标。

8.Get　Info(Alt＋I)：先选定目标再选此项可获得帮助或相关信息。

9.Rename...(Alt＋R)：可变更程序、文件、文件夹的名字。

10.Add　To　Hot　Band：可把常用图标复制到 Hot　Band，以供随时调用。

11.Check　For　Disk：检查磁盘，结果放入系统菜单，查看 A 驱时调用。

12.Format Floppy：格式化磁盘，需注意，一旦格成苹果格式后是无法在DOS下使用的。

13.Eject(Alt+E)：判断程序的正确与否。

14.Quit(Alt+Q)：退出模拟器程序。

Edit(编辑菜单)有5个选项：

1.Undo：取消刚才的操作。

2.Cut：剪切(用于块操作)。

3.Copy：拷贝文件。

4.Paste：粘贴(用于块操作)。

5.Clear：用来清屏幕。

View(视窗)有3个选项：

1.Icon(图标)：把选定的菜单栏中的各个程序项用图标表示出来。

2.Small Icon(小图标)：用更小的图标显示程序项。

3.Listing(菜单)：用菜单的方式显示程序项(包括大小和日期)。

Sort(排序)：

1.Name：按字母排序。

2.Modification Date：按日期排序。

3.Size：按大小排序。

下面是目标栏。左边有8个小图标，就按通常的顺序来介绍吧。

第一个是系统图标，它包含了所模拟的大部分内容。双击后在右边的Hot Band产生几项内容：SYSTEM、DEMO、a/：(如果启动时A驱中已有盘或已运行了File中的第11项)、c/：、d/：等等，会根据机器的不同配置产生相应的结果。

在System中有4项内容：

1.System Folder：共有8个图标，第一个用来产生片头的窗口，第二个文件夹是空的，其余的都是打不开的备份文件。

2.Tilities为空。

3.Untitled Folder为空。

4.Utilities中也有4项内容：

(1)BinHex：可以把.exe文件转换成.bin文件或是把.bin文件转换为.exe文件，在转换时还能加校验。

(2)Compact Pro1.50 Folder：这是一个打包程序。本以为很简单，打开说明书一看……Oh，my GOD，居然有整整30页！惊讶之余，就很仔细地研究了研究。报告如下：

File：可以在这里打开、关闭、打印、压缩文件，还能产生出一份报告。

Edit：还是那些剪切、复制、粘贴、打印等功能。

Archive：主要是用于压缩、展开文件，并能够加上注释。

View：可按各种顺序为文件排序。

Misc：将文件转换为二、十六进制代码。

(3)Texture Vo1.1：提供有31种不同的墙纸。有没有你喜欢的呢？那就抓下来放在WINDOWS里吧！

(4)Tex－Edit：这是一个编辑器。其功能之丰富几乎可以和MS的Word相比，其内容如下：

File：文件的打开、插人、保存、打印、关闭，以及页的大小设定。

Edit：除了通常操作外，还有时间和日期的粘贴功能。

Special：可查找、定义、替换、变更、移动、块操作，并能完成与UNIX系统的文件的相互转换。

Font：一共提供了8种字形。

Size：9种基本字体、9种特别字体和可任意放大、缩小的选择。

Style：包括意大利斜体在内的10种书写方式。

Sound：Sound？！在这里不仅可以调节辅助声调的高低，还可以把它记录下来——当然需要硬件来实现了，所以还只是“画饼充饥”而已。不过，这的确为大家提供了一个福音：有了声音的帮助，工作就不会太枯燥，错误也可以减少了。

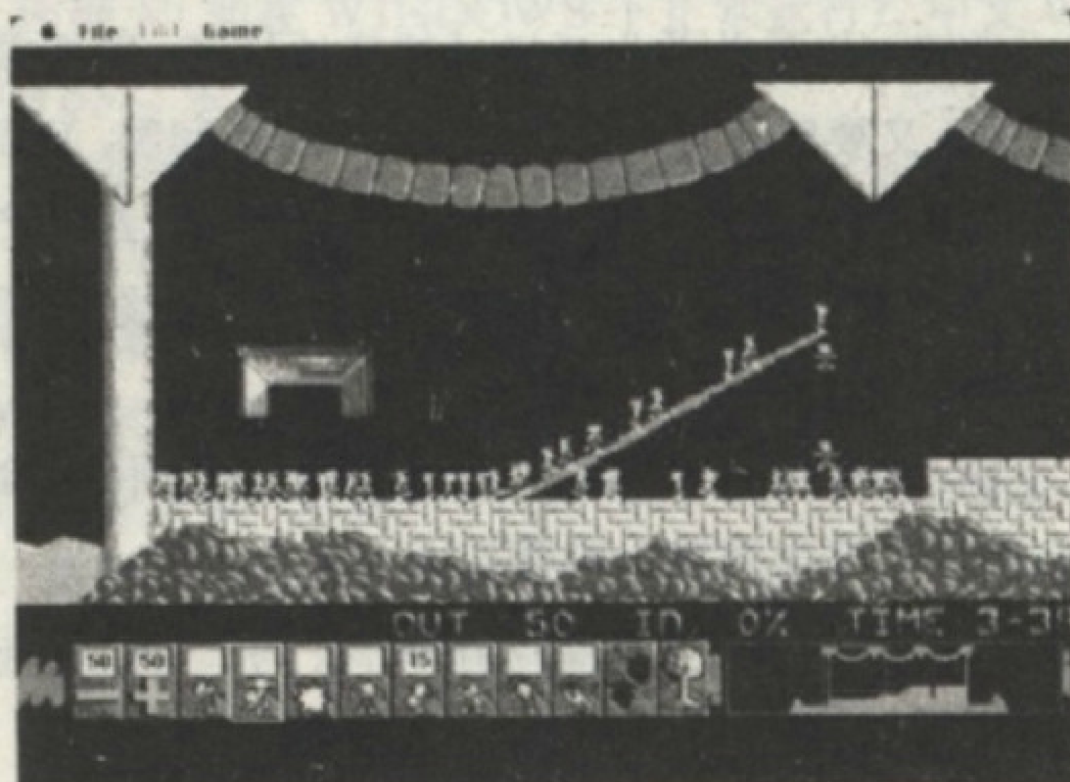
WINDOWS：用来进行各窗口的切换。

下面该Demos了。

1.Fonts and Oas：数模转换模拟程序。

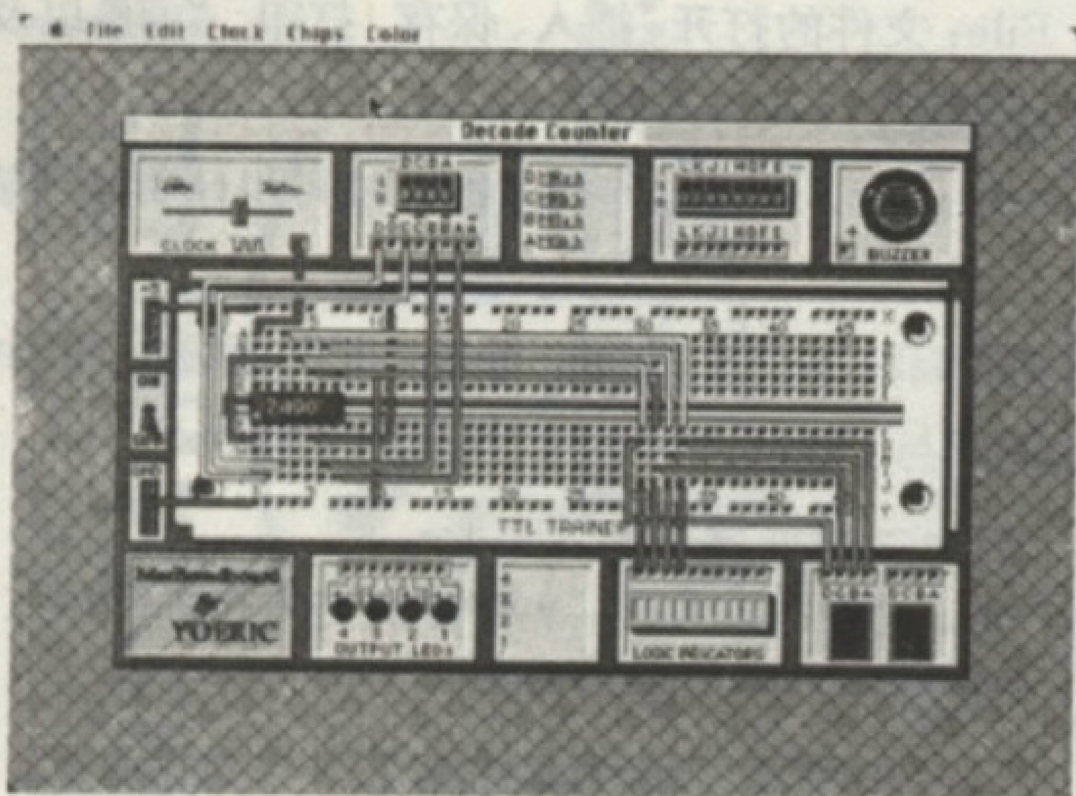
2.Globe：地球自转演示。可以按快、慢、分步动作三种方式控制地球的转速。

3.Lemming Demo：旅鼠游戏（PC中也是有名的）。在这里，你可以看到一只只头戴贝雷帽，身穿工作



服的小旅鼠们是怎么突破重重阻碍，到达目的地的。你尽可充分地发挥你丰富的想象力，利用各种工具和方法去帮助它们（自然界中旅鼠的长途迁徙是为了控制群体的数量，所以大部分都死在了路上，可没MAC的旅鼠们这么幸运）。

4.Macbreadboard：这个程序让笔者又想起上学时做电气实验的情景。而现在那多如牛毛的线头和芯片不见了，取而代之的是模拟程序，功能更完整，线路更清晰，不用再为一根导线去检查整个线路板了。这里既有可任意调整采样频率的时钟，又有加了注释的端口，更有可弯可直、方便灵活的导线，双击一下芯片还有管脚



功能的说明，真是十分详尽。你可以看到信号的流向以及芯片是如何工作的；线路接好后，还能看到采样信号周期的变化情况，真是太方便了！这里还有几十种不同的芯片听侯调遣，你尽可以放开手脚、一试身手。真希望PC上也能有这么好的软件。

5.Risk：战略游戏。如果你不擅长ACT类GAME，那么就在这里纸上谈兵吧！六国混战，恰似春秋战火纷纷，又好象群雄割据，逐鹿中原。只见你来我往，此消彼长，忙得不亦乐乎。仅用一只小小的鼠标，你就可以发动一次“世界大战”：是厉兵秣马，后发制人，还是稳扎稳打，步步蚕食；是鱼翁得利，守株待兔，还是迅雷不及掩耳，发动闪电战，全看个人的喜好了。游戏虽然不大，但却十分耐玩：出兵前首先要经过精确地计算，既要获得最大战果，又要防止他国的入侵；既要权衡利弊，又要迅速果断。每当把全球变成了整齐划一的颜色，都会产生胜利者才有的心情……哎呀，跑题了，还是继续介绍其它内容吧！

6.Speedometer3-23：速度计，专门用来检测MAC的计算机速度的。内容如下：

File：可保存、打印检测的结果。

Edit：同前面的内容。

Tests：可测出主频、混合基准评效、协处理器评效和颜色快速绘制。

Analysis：进行系统比较、调出分析报告和绘制分析曲线。

Utilities：对检测结果进行各种处理，如特殊报告、综合报告等。

WINDOWS：可按各种形式把得出的结果用窗口表示出来，非常形象、直观。

7.Stufflt Expander Folder：解压工具。可打开以.sit、.cpt、.hqx、.bin为结尾的文件包。

8.Solitair Demo：纸牌游戏。这也是一种把纸牌按花色排序的游戏。唯一让你省心的是没被压住的纸牌会自动从小到大排列在一起，节约了你不少的时间和眼力以及对鼠标的损耗。摆完牌后，会出现一个小排行榜，旁边有一只非常可爱的顽皮小狗对你品头论足。

9.Intitled Folder：一个空的文件夹。

第二个图标是图像图标。单击后会在Hot Band中产生相应的程序项图标，使用起来非常方便。

第三个图标的作用是清除Hot Band中的内容，与cls命令相似。

第四个图标的作用是给Hot Band中的图标排序。

第五个图标象个曲别针，与第三个图标的作用类似。

第六个图标是文件图标。单击后在Hot Band中产生相应的程序组。

第七个图标也是图像图标，用来放临时文件。

第八个图标是Help，可提供一些简单的帮助信息。

这些图标右边的那块地方就是已经提到多次的Hot Band了。它的两边各有一个箭头，中间用来放置各种图标（只能把相同类型的放在一起）。别看就这么简单，它的用处却是很大的，把一些经常使用的程序放在上面，这样调用起来就会得心应手。你只要把选定的目标拉过来，就会自动完成复制工作，并归入相应的组。当Hot Band中放不下时，两边的大箭头中就会出现小箭头，只要单击一下，Hot Band上的图标就能左右移动了。要说明的是程序项会自动归入第七个图标中，而程序组则属于第六个图标，至于第二个图标是系统使用的，不是模拟器中的原有程序项是无法加塞儿的。

下面就是一片广阔的天地，如何能用得好就要看你

的本事了。

关于EXECUTOR所模拟的内容大致就这些吧。也许有的读者会说，这个模拟器是真的么？麦金托什可是很厉害的。其实笔者第一次拿到它时也是这么想的，但马上就"哦"了一声(想明白了)，这是因为把麦金托什与POWER PC混为一谈之故，麦金托什很早以前就推出了，而POWER PC是近几年才发展起来的，也就是说早期的麦金托什是没有使用POWER PC的CPU，用的是680X0的CPU，而EXECUTOR就是模拟这个早期的麦金托什。

EXECUTOR所用的方法与其它模拟器差不多，也是在接收到模拟对象的指令后把它翻译成PC的指令再去运行，在这里，模拟对象的一条指令未必就是PC的一条指令，也许是数个指令，举个例子：

680X0的代码：

```
pea  0x1
pea  0x2
pea  0x3
pea  0x4
...
```

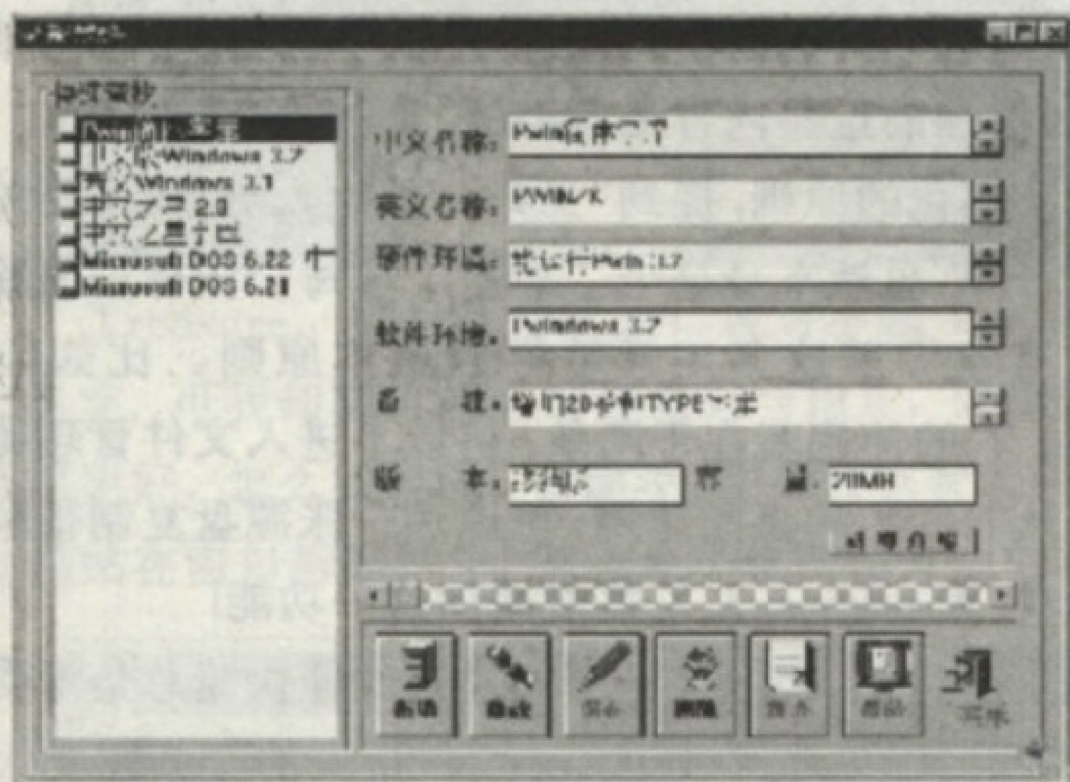
变成80X86的代码：

```
mov  -a7, %edi
mov  $0x01000000, -4(%edi)
mov  $0x02000000, -8(%edi)
mov  $0x03000000, -12(%edi)
mov  $0x04000000, -16(%edi)
...
sub  $16, %edi
mov  $edi, -a7
...
```

可以看出680X0的代码要比80X86的代码小，这就是RISC(精简指令集)与CISC(繁指令集)的区别。而一个好模拟器所要做的就是在翻译的过程中尽量减少对应的指令数，如果能做到一条源指令对应一条目的指令，那么模拟器就算是非常成功了（几乎是不可能的)。EXECUTOR在这方面算是比较不错的，至少没有让人觉得PC不如麦金托什。至于POWER PC吗，现在是无法模拟的，也许要等一等啦。

(上接21页)交流软件清单的方法多种多样，通常是在DOS下利用文本编辑软件把清单编辑成文本文件，但是随着WINDOWS系统的普及，这种方法就显得有些麻烦。因此，我们经过反复的思考，努力的探索，终于软件北极星Ver.1.0诞生了!

首先让我来告诉你拿到这套软件后究竟能做些什么，也就是说这套软件有哪些功能与特点。



1.功能：把你成千上万兆的软件资料分类管理起来，快速查找功能使你能方便快速地找出感兴趣的软件，你还可以做新增、删除、修改记录等操作。

交流软件清单时，连同本软件一同交流（本软件0.6MB)，如双方都有本软件则只需要把*.DAT和*.NUM文件拷贝过去即可。

2.特点：运行于WINDOWS平台上的软件，界面不会输给其它软件；充分利用WINDOWS的丰富资源，令操作更方便；美妙动听的MIDI音乐，使你能在快乐中工作。

3.交流方法：把本软件复制到另外一张盘上，并把COMPRESS.EXE和SEND.BAT文件拷贝到软件北极星所在的目录中，执行SEND.BAT则自动把 *.DAT和*.NUM压缩成*.DA- 和*.NU-，最后把*.DA-和*.NU-拷贝到复制的那张盘即可。

4.运行环境：386DX机型，4MB内存以上，1MB硬盘，声霸卡(能在WINDOWS下正常运行)，中文WINDOWS3.2或中文WINDOWS95。

5.安装方法：在WINDOWS的文件管理器中运行SETUP.EXE文件即可。如果在安装过程中遇到麻烦，可将本软件中的DDEML.DLL文件拷贝到WINDOWS的SYSTEM子目录下再试。如果没有声霸卡，运行时会出错！只能用TZOK.EXE U方式启动软件。

最后，我感谢你使用我们的软件，希望它能给你带去方便，这是我们的最大心愿。

四川 闫利珉 马力遥

WINDOWS下的NORTON (二)

北京 庞大

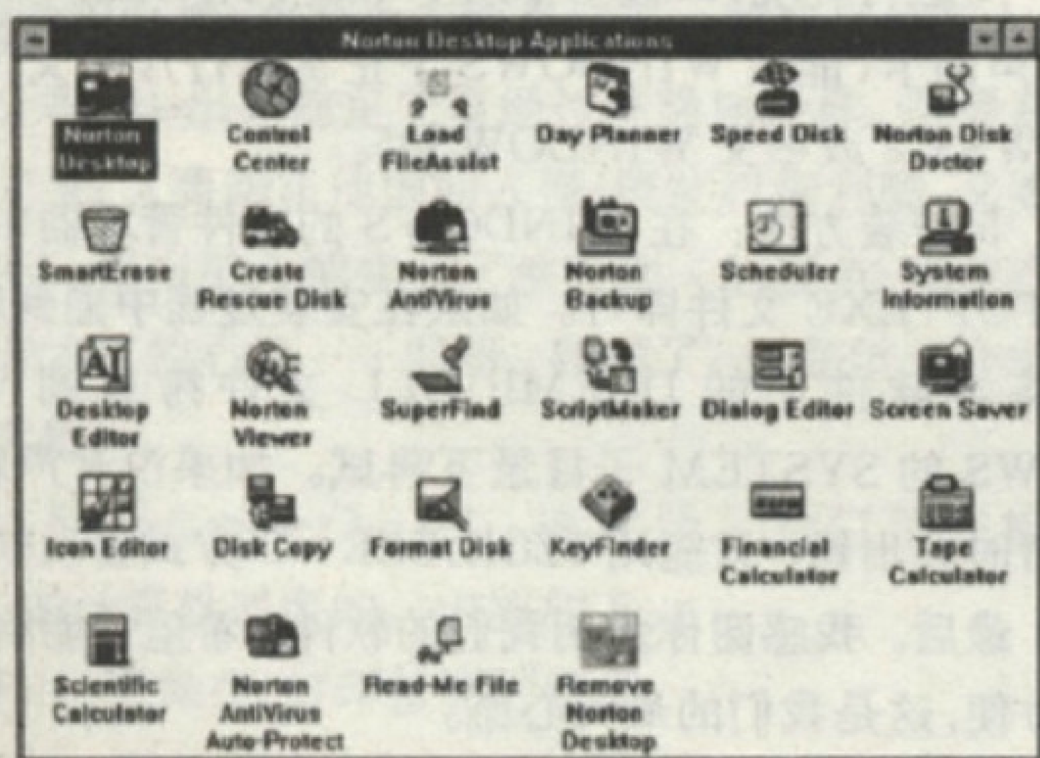
二、Norton 桌面软件包

——Norton Desktop for Windows

(一) Norton Desktop for Windows 的总体印象

桌面，Windows 3.X 自己有一个桌面（即外壳，Shell)——程序管理器，但它只提供了使用 Windows 最基本的功能，很多地方用起来并不是很爽，而 Norton 系列产品的传家秘技也正是在人们需要的地方提供相应的功能。这不，这儿又有一套 Norton 程序给 Windows 3.X 带来了一种全新的感觉。

软件包，为了用起来方便，人们总是把做同样事情用的东西放在一起，就像你的工具箱里总是放着锥子、扳手，医药箱里总是备着感冒冲剂、螺旋酶素，软件工具也是如此，人们对套装软件和软件包一类的产品也一直情有独钟，今天要介绍的就是一个软件“大包”——Norton Desktop for Windows(简称 NDW，如图)。它在一组窗口里创建了 28 个图标!



严谨的风格，不管是 Norton 其人，还是以 Norton 命名的系列产品，给人的印象都是严谨、踏实，NDW 将这套衣钵承续了下来——从它的安装程序就可见一斑：在安装时，NDW 安装程序会先启动它附带的 Norton Anti Virus，检测你的机器是否染毒，在检测通过之后方予安装；安装过程中，它也会像 NU8 一样，要求你制作一张 Rescue Disk，以防不测，NDW 用自己的话说是“Prepare for a disaster”；在安装完成之后，它还会自动将 Device＝c:\ndw\navtsr.exe 和 c:\ndw\image.exe 写入你的 Config.sys 和 Autoexec.bat，将 load＝c:\ndw\navtsrw.exe 写入 Win.ini，其中 image 是在开机时制作硬盘映像，而 navtsr 和 navtsrw 分别是 DOS 版和 Windows 版的 Norton AntiVirus(即常说的 Norton 抗病毒）内存保护程序 Norton AntiVirus Auto－Protect，它们会一直在你的内存里执勤，除了开机和进入 Windows 时稍微慢一点，对系统速度没什么影响，添加的这些内容是典型的“有备无患”类措施。

实用化的原则，提到“工具”，总给人短小、实用的感觉，NDW 虽然本身是个“大包”，但每个图标后面的工具依然恪守着这条工具软件的根本原则。比如 Disk Copy，它的使用就在于两条：可以不进入文件管理器而直接从 NDW 的桌面调用；可以用一张源盘复制很多张目标盘，Windows 3.X 恰恰缺少这一功能!

快捷的方式，在工具软件中，方便快捷总是深受大家喜爱，NDW 给 Windows 用户带来的全新感觉大概也就在这方面——它使 Windows 变得如此高效。这感觉就象你头一次使用 Deltree，真痛快!

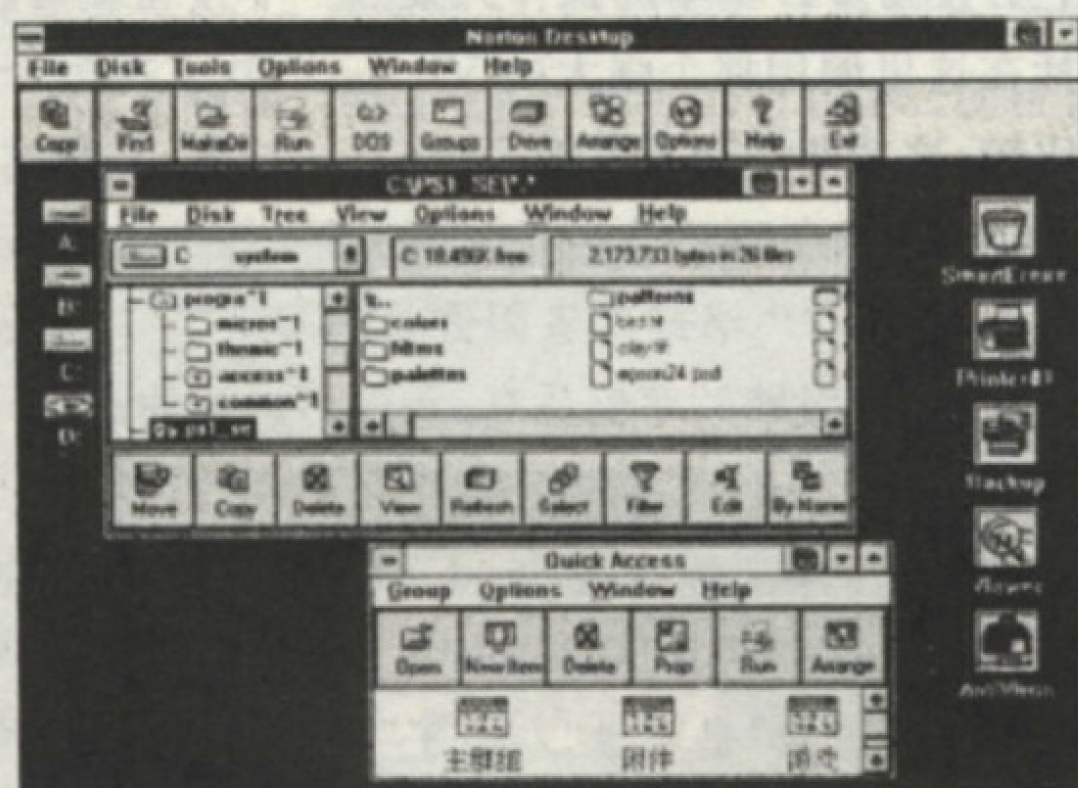
悦目的外观，人们使用 Windows 3.X 的时候都有这样的感觉，最初觉得白色的背景显得很漂亮、很干净，可是用得时间长了就觉得它太亮了，长时间看着眼睛很累，于是不知从什么时候起，很多软件披上了灰色的外

衣，并且带有突起的三维感觉——很美观且保护眼睛。由于界面风格没有专利，所以也不好考证这样的外观究竟源自何处，反正1993年出品的NDW 3.0(这是我们介绍的版本）已经能够为所有Windows的对话框准备外衣了。

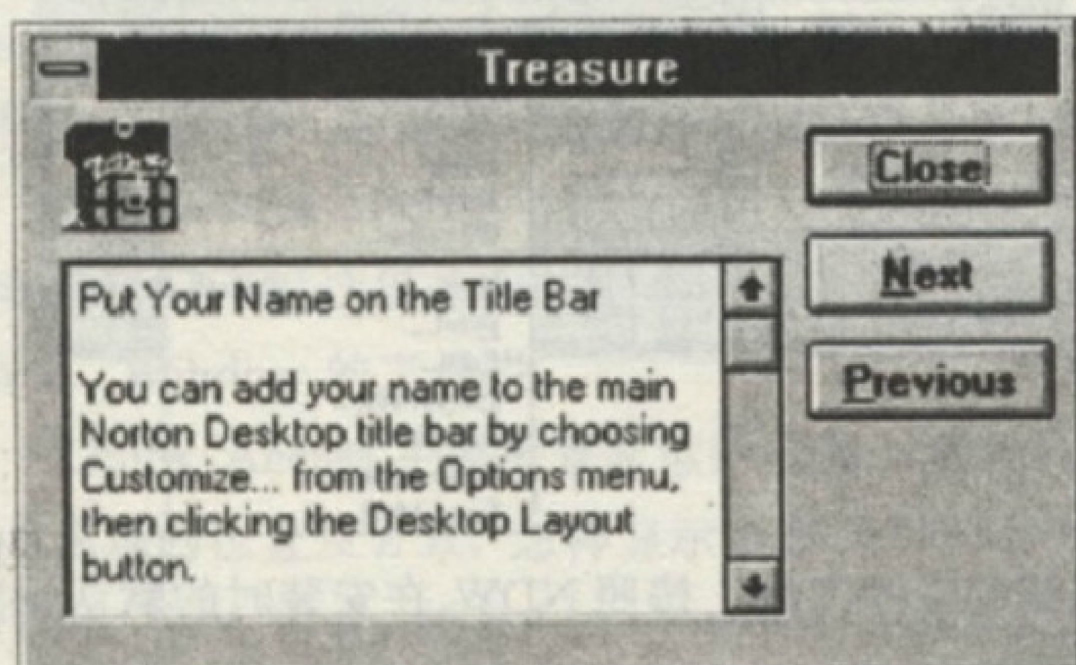
(二)桌面程序 Norton Desktop

换一个桌面，在NDW安装过程的最后，NDW会主动请战的——安装程序会问你是否用Norton Desktop取代程序管理器，作为Windows的Shell，并且默认的选项是替换。这时你尽可以让它先把程序管理器换下阵来。如果日后想还原，只要把System.ini中的shell=c:\ ndw\ ndw.exe改成shell=progman.exe就可以了。下面就请领略一下Norton为你布置的桌面吧。

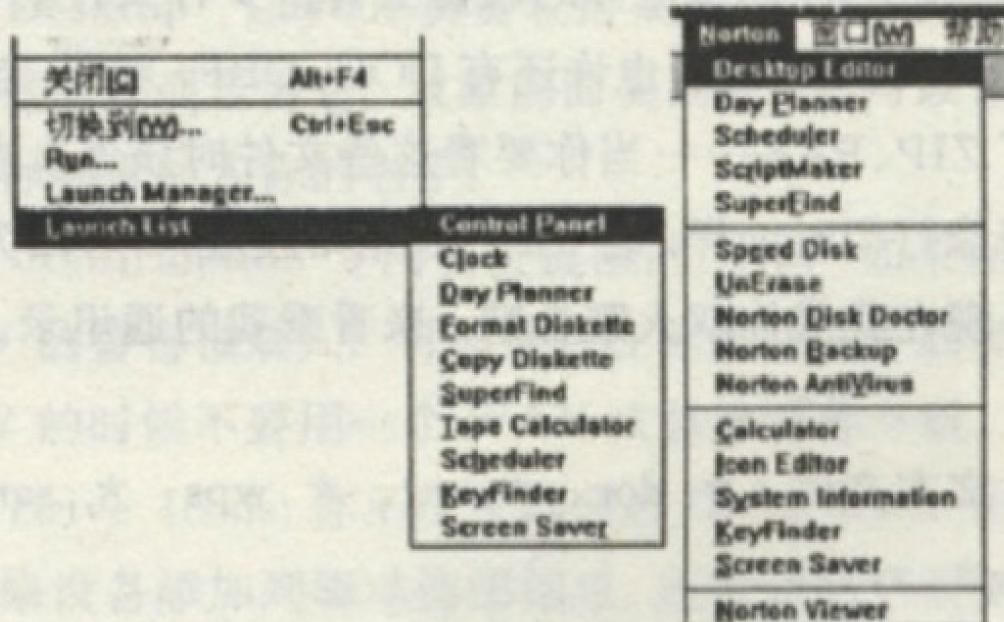
中军大帐，Windows重新启动之后，你的桌面变成了NDW的中军大帐——Norton Desktop的横幅打在屏幕最上方，菜单和它下面的按钮居中正座，屏幕的左、右两边两排按钮文武开列，帐中间是Drive Window(这个是后打开的）和Quick Access，它们俩类似于Windows 3.X中的文件管理器和程序管理器，只是功能略微强一些。怎么样，是不是有点眼花缭乱的感觉？别着急，下面就请文武百官将其能事一一道来。



Treasure，虽然我羞涩的口袋对不起Treasure这个名字，可我却随时都能给你帮助与指点，提醒你如何做得更好。怎么找我呢？很简单，我总会拿着大戟、捧着宝箱站在窗口标题栏里，就是最小化按钮旁边的那个地方，只要用你手下的"老鼠"叫我一声就可以了，我会从宝箱里为你找出你需要的信息的。比如你在Norton Desktop的标题栏里找我，我会告诉你关于桌面的一些技巧，看看图上是什么，告诉你怎么把你的名字加到标题栏里。



Launch Manager，整个大帐里就数我的名字最"火暴"——发射器，我也性子最急，你想去哪儿，马上就能把你送过去。我的岗位是所有应用程序窗口的控制盒，你在原来的"还原…切换到"菜单的下面会找到我的。如果想在我的清单中添加项目，或者设定运行特性，比如快捷键、口令等，请进人Launch Manager菜单项；如果只是想让我把你"发射"到哪个应用程序，只要在Launch List中点击一下即可（如图）——如果你想节约你的每一分钟，最好把常用的程序都交给我。对了，我还有位志同道合的弟兄——菜单Norton，它会不时地出现在你的手边，比如文件管理器的菜单里，带你去那些最有用的NDW程序(如图)。



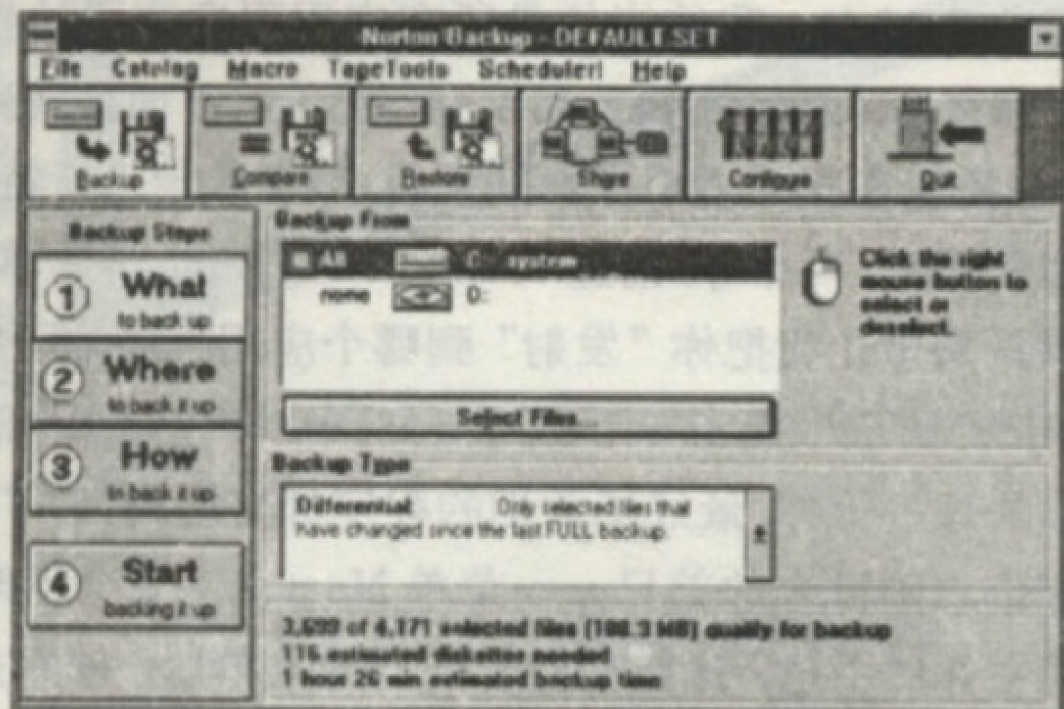
Quick Access，我与程序管理器长相、功能都差不多，只是比它多几个按钮，你所有的操作都可以在按钮下实现——这些按钮会出现在每一个组窗口里，听候你的吩咐。

SmartErase，我在NU系列中的孪生兄弟名叫Undelete，相信你已经领教了它功能的强大，如果你丢了什么东西，找我好了。

Printer，为了打印一张BMP图片，还得专门进一次画笔。在菜单里选来选去，是不是觉得特别"曲折"？想走捷径吗？很简单，只要从别的地方，象文件管理器、Norton Drive，或者随便什么能支持文件拖曳操作的地方都行，把文件（BMP、TXT、DOC……在你的Windows中支持关联的文件我都认得)拖到我Printer图标上就行了，我会调用打印管理器，让它们(例如画笔）开后门为你打印的。

Backup，记得保证数据安全的原则吗？备份，备份，再备份！不知你是否曾被DOS 6.X中那个复杂的MS-BACKUP程序搞得找不着北，相信这里的Norton Backup能给你指明方向——它的主屏幕就是

What、Where、How 和 Start to backup(如图)，简洁而明快！另外，这个 Norton Backup 对于备份的介质很讲究，第一次运行时，它会自动地检测你的 IDE 和 SCSI 设备，加载相应的驱动程序(默认是使用 Fastest 方式，如果这与你的设备配合不好，你可以选择最大兼容性 Most Compatible 方式)，以使你能够在最高的效率上备份。



Viewer，你知道你的硬盘上有多少种文件吗？至少有 TXT、BMP……也许还有 DOC、DBF，对了，当然少不了 ZIP、PAK……当你要看这些文件时该怎么办呢？又得像打印时一样，走一回"曲折"的道路——因为缺了我！现在我借你双火眼金睛，来看看我的通讯录，我认得：

文本文件(*.doc、*.txt、*.wps、*.sam、*.ini、*.sys)；

数据库文件(*.db、*.db?、*.dtf、*.crd)；

压缩文件(*.zip、*.arc、*.zoo、*.pak、*.lzh)；

图形文件(*.bmp、*.gif、*.tif、*.pcx、*.jpg、*.cdr、*.drw、*.wmf、*.wpg)；

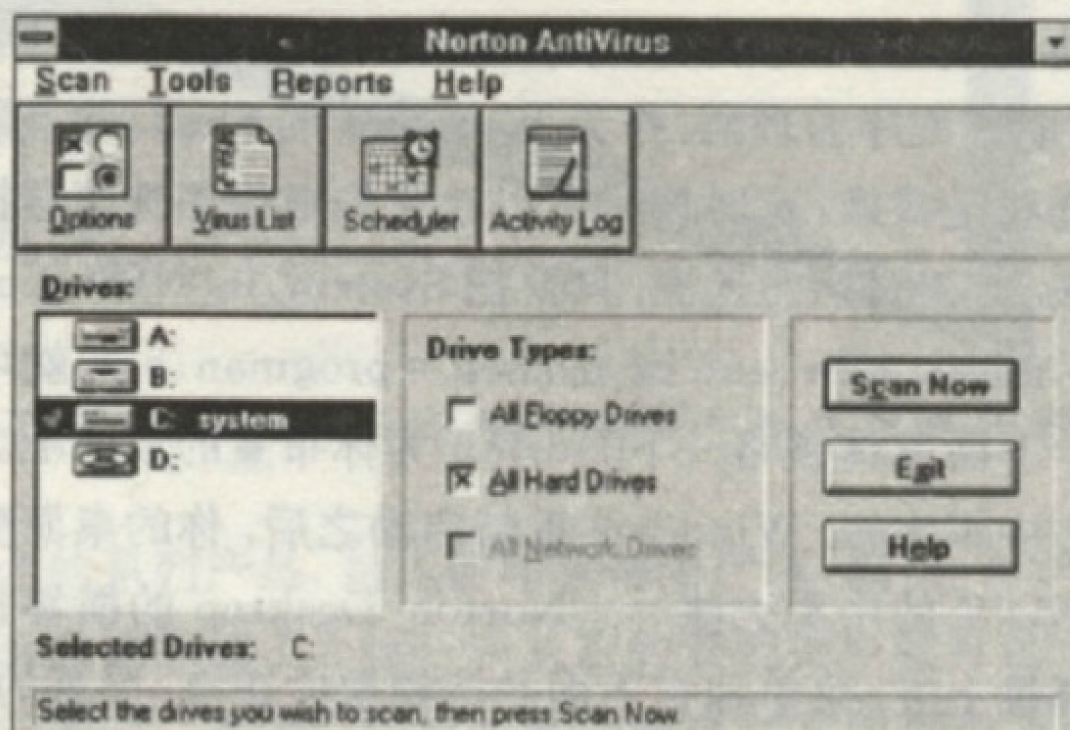
动画文件(*.fl?)；

光标和图标文件(*.ic?、*.nil、*.cur、*.exe、*.dll、*.nss)；

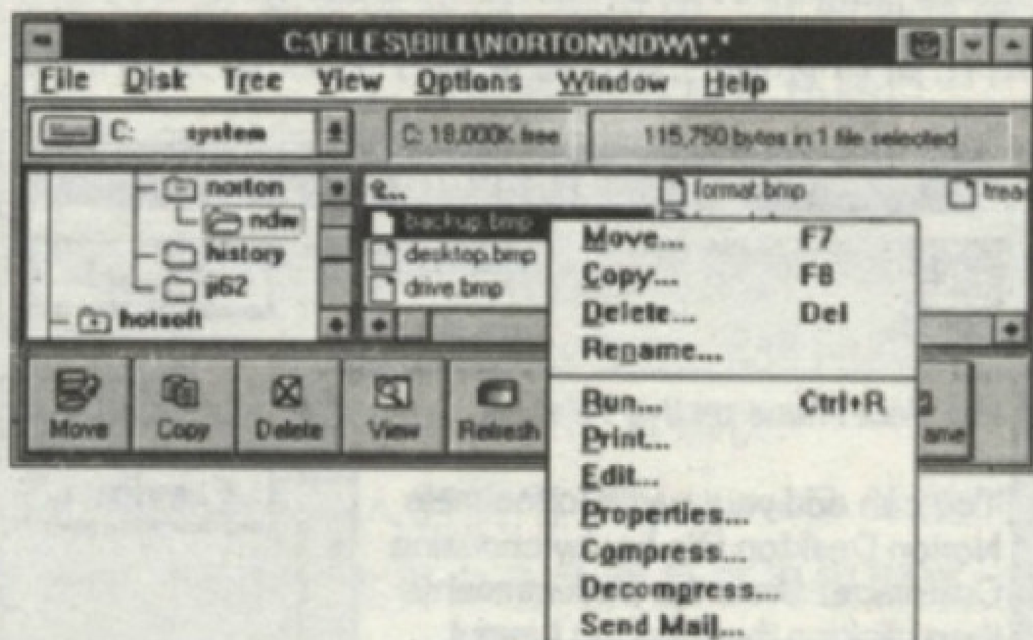
程序文件(*.exe、*.com、*.dll、*.dsp、*.prs、*.nss、*.ov?)。

有了我，还有什么文件看不透吗？

AntiVirus，我原本是一个专门的防毒软件，此番 NDW 打包的时候把我也装了进来，我有个兄弟叫 AntiVirus Auto-Protect，前面说过，它一直在你的内存里执勤(开机时执行 DOS 版的 navtsr.exe，进入 Windows 时自动加载 navtsrw.exe)，我的家在 navw.exe，我的任务是查、杀 Virus。一般来说，我会清查你的内存、引导区和程序文件，你要是不放心，可以在 Options 里让我横扫你的硬盘。好象查毒软件在界面上都大同小异，相信你一定知道该怎么指挥我，唯一惭愧的是我来自大洋彼岸，对本地的病毒土特产不甚了解，所以你最好是把我和你的 K 工具(Kill 或 Kv?00)一起使用。和这里其它的工具一样，我也支持鼠标的拖曳操作——你要对哪个文件或目录查毒，只要把它从 Drive Window 里拖过来就行了。



Drive Window，在 NDW 的 Window 菜单里选择 Open Drive Window 或者干脆点一下它下面 Drive 按钮(左边的驱动器图标更干脆)，我就会出来领令。看看我的样子，你会觉得很像文件管理器的，可有些地方我比它方便得多：基本的操作只要点一下按钮就可以了，包括在这里调用那个强大的 Viewer；我支持整个目录的比较，这功能用起来就像 Deltree 一样爽；在我这里可以直接进行文件(它支持 DOS 的通配符)和目录的压缩、解压(用 ZIP 格式)，省得你跳回 DOS 了，而且告诉你，我的压缩引擎效率倍儿高；我还可以为你送信，甚至还可以在网上 Share，如果你想把某个文件传给谁，选中它，再从 File 菜单里点击 Send Mail 项，就免去你跑邮局了，不过这需要你的 Mail 系统支持 MAPI 或 VIM 标准；你的"老鼠"是不是"左撇子"？我可以帮你锻炼它的右键——进入 Options 菜单的 Customize 项中的 Advanced 部分，把鼠标右键定义成 Pop-up Menu，你就能够享受一下类似 WIN95 的方便了(如图)。



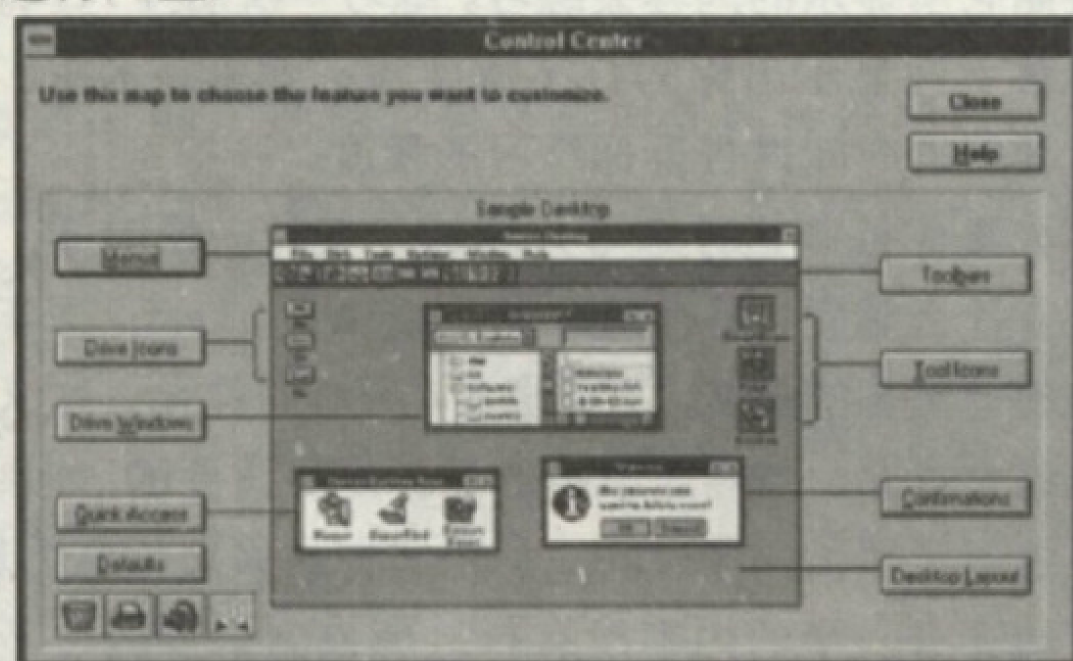
藏起来的工具，按照 NDW 在安装时的默认设置，

工具图标只到 AntiVirus 为止，Speed Disk、Disk Doctor、Shredder、Compression 和 Mail 需要在 Control Center 中设定一下才能拿到屏幕上摆出来（参见后面 Control Center 的 Tools Icons 部分）。碎纸机 Shredder 与它的祖先一样，为你销毁机密文件——它特意警告你是永久地(Permanently)销毁，并且每一步的默认按钮都是 No。压缩程序 Compression 与 Drive Window 中实现的功能相同；Mail 与 Drive Window 中的 Send Mail 一样；而 Speed Disk、Disk Doctor 自是不必多说了。

菜单下面的按钮，在 Norton Desktop 菜单的下面，汇集了一排功能按钮，它们实用的功能以及直观的图标能大大地提高你的工作效率，其中的大部分功能你一看就知道了，所谓 Group 就是打开 Quick Access，而 Find 和 Options 在后面会给予介绍。在 NDW 的桌面上浮着的东西就是这些，下面来看看"大包"中其它的应用程序。

(三)控制中心 Control Center

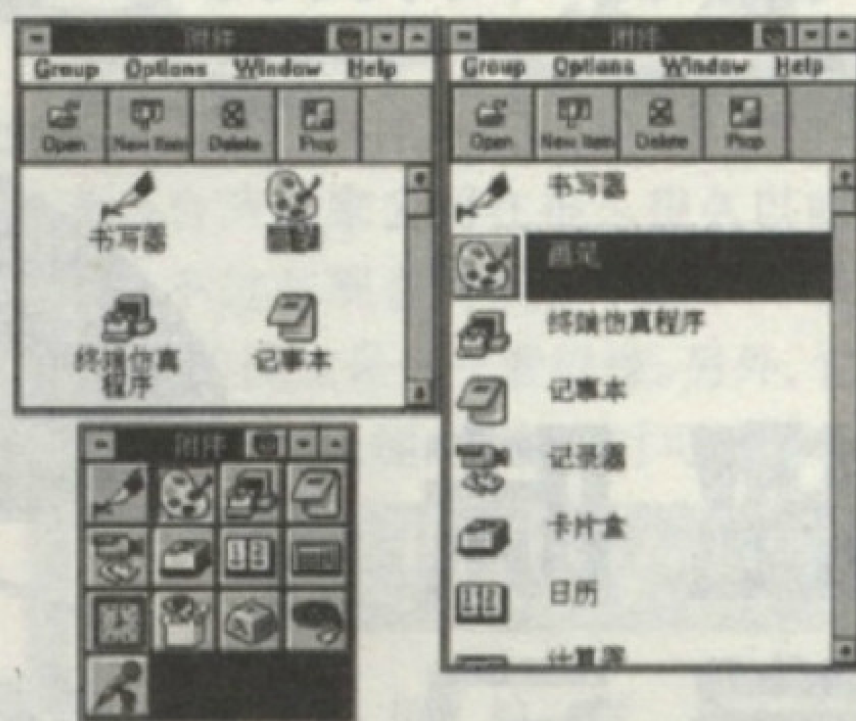
Control Center 即是前面提到的 Options 按钮，负责掌管 NDW 的一切特性。进入 Control Center，首先见到的是 Norton 桌面的 Map(如图)，这份 Map 为你准备了十几个按钮，通过它们，你可以对 NDW 的所有方面进行配置。



Menus 对各种菜单(桌面、Quick Access 和 Drive Window 的菜单)进行统一管理，允许用户修改、删除以及添加菜单项，还可以选择不同的菜单方式，有默认 Default、完整 Full 和简洁 Short 三种，适应不同用途和不同性格的用户，甚至还允许你为某项菜单设置口令。

Toolbars 跟 Menus 一样，也是实现那些统一管理的功能，只不过这里垫配的是桌面、Quick Access 和 Drive Window 的工具栏。

Quick Access 主要掌管家里的内务，象菜单和工具条出现的位置及方式，怎样显示组窗口（平时看到的是 Icon View 方式，还有 List View 和 ToolBox 方式，如图），以及 Quick Access 的标题栏名称、快捷键等等。



Tools Icons 则允许用户向屏幕右边的工具按钮中添加另外几个常用项目：Speed Disk、Disk Doctor、碎纸机 Shredder、压缩工具 Compression 以及能帮你寄信的 Mail，它也支持鼠标拖曳操作，当然，还可以在这里设定打印机(Printer)的类型。

Desktop Layout 负责收拾桌面，你可以把希望看到的桌面外观告诉它，就象前面提到的，你可以让它在桌面标题里加入你的名字。

Confirmation 专门负责提醒的工作，如果你觉得 NDW 的警告很烦人，可以让它在你删除文件或者退出 NDW 的时候不要用一个 WAV 文件来吓你一跳。

Drive Icons，你不仅可以通过 Drive Icons 的设置把网络设备添加到驱动器图标里，还能够把一些驱动器隐藏起来，并且规定只有在这里有图标的驱动器才能被 Open Dirve 打开。

Defaults 里面的设置内容都是 NDW 的通用特性，比如默认的 Viewer 和 TxtEditor，还有向应用程序的窗口控制盒里添加的项目，前面不是说过 Launch Manager 和 Launch List 吗，你还可以把任务列表 Task List 也加进去。

Shredder、Compression、SmartErase 以及 FileAssist 四个图标帮你对它们进行配置。Shredder 可以设置成美国政府标准碎纸机 US Government Shredder (默认重复三遍)，或者设定一套特定方案；Compression 与 DOS 环境的压缩程序的参数类似，无非是以什么优先——速度还是时间，是否包括目录结构以及是否修改文件的时间；SmartErase 的配置包括保护的文件类型(默认是除了临时文件 TMP 和 SWP 外统统保护)、留存时间和纸篓的大小；FileAssist 嘛，留到下期再讲吧，它可是个好东西。

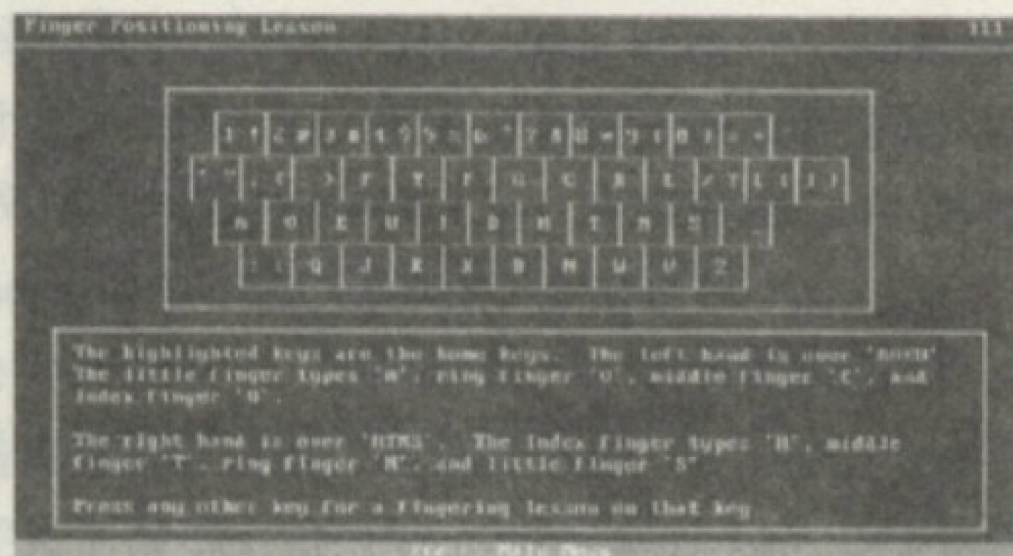
趣味学习软件(二)

对于刚入门的电脑新手，什么是最可怕的？拥有101(或以上）个键位的键盘想必是其中之一吧，看着这个家伙真不知从何下手，只好随着时间的推移对它慢慢地熟悉了。而不少已经熟悉电脑的玩家也不太喜欢去练盲打，反正打字不快也照样能使电脑，或是盲打只有打字员才用得到，这种想法的结果就是对指法练习没有兴趣了。不过，如果把指法练习当成一种娱乐，那么会不会提起兴趣呢？毕竟，技不压身。

一、Typing Tutor Ⅳ

笔者今次介绍的英文指法练习软件 Typing Tutor Ⅳ(简称 TTD）是由 Kriya Systems 推出的，虽然版本老了一点(1987年)，但却很实用，希望能够帮助你早日学会英文指法练习，达到盲打的程度。

TTD 对于初学者或是从来没有接触过电脑的用户非常合适，它不但操作简单，而且有多种练习方法，值得一提的是，它还自带了一个打字游戏（这才是它最吸引人的地方)，使你在练习指法的同时还能玩到游戏。现在笔者就对 TTD 进行介绍。



TTD 总共分为三种练习方法（当然是循环渐进的了，其它的设置在后面将一一介绍)。首先进入到 TTD 后，会看到它的制作者和其它一些简介，按一下 Enter 键后会出现一张表，里边是名字，如果你已经登记了，那就直接在登记的名字上回车就可以了。如果没有，看看还有没有空白的地方，如果有的话，那就在空白处回车，这时 TTD 会要求你输入名字、时间、选择练习的键位数(最少10个键）等。如果连空地都没有的话，也没关系，随便选一个，然后在 Options 里改成自己的就可以了。当你选好后会出现三项选择，即 Practice Lesson(入门课程，即第一种练习方法)，Practice Test(测验，即第二种练习方法)以及 Main Menu(主菜单)。用上下键可选择这三项。

如选择 Practice Lesson 后，屏幕上会出现一行英文单字词(或字符，如果你选择的是26个键位以上)，你就按照它所显示的内容去练习。练习一次后 TTD 将会在屏幕下边显示出你的打字速度和正确率是多少，以便在很短的时间内告诉你练习的程度。

如果你按照这种练习方法练了很长一段时间，觉得没有什么难度，那么请选择 Practice Test，回车后会出现全屏幕的英文，不要嫌多，耐心的你会一次又一次地将它打完。当然对眼睛的保护是更重要的，如果你已经练习了很长一段时间，觉得实在是累想休息休息，然而却还有一半的内容没有打，那该怎么办呢？不要急，连续按两次 Esc 键就可以回到 DOS 状态下了。

Main Menu 就是主菜单，选择它会在屏幕上方出现一个主菜单。这里面包括三种练习方法和其它的设置。

首先用户可用左右键选择主菜单提供的选项，如选第一个选项 Lessons(课程）后在它下面会同时显示出：Practice、Fingering、Kaypad、Help。无须为 Practice 做太多的解释，它就是 Practice Lesson；Fingering 是教你正确的手指位置，它会在屏幕上画出一个键盘，并有文字说明，如果你不知手指该搁在键盘的何处，不妨看看它；Kaypad 是练习小键盘用的；Help 是帮助。

第二项 Tests(测验）有如下内容：Practice、

All－keys、Disk、keypad、Help。Practice 就是 Practice Test，也无须多说；All－keys 是全键盘的练习，有英文单字词、数字、各种符号，难度很高的；Disk 是从磁盘上寻找练习的文件；Keypad 同样是对小键盘的练习，只是难度更大；Help 是帮助。

第三项 Reports（历史记录）按回车后会出现一系列选择：Progress、Speed、Accuracy、Help。除了最后一项选择是告诉用户怎样使用以外，其余的各项选择都是用图像来告诉用户练习的程度，有表和直方图两种方式。Progress 是你的练习程度；Speed 是你的速度；Accuracy 是你的准确性。看着有高有低的直方图，那就是你多次练习的结果，那最高的就是练习得最好的一次，想超越它吗？那就要看你的了。

第四项 Options（选择）呢？也会出现一大堆的选择：WPM、Time、Drills、Sound、Name、Intro、Help。WPM 是设置你所要达成的目标，嗯，应该实际一点；Time 是设置时间；Drills 是设置难度；Sound 是声音开关；Name 是变换名字；Intro 是引导；Help 是帮助。

说了这么半天第三种练习方法到底是什么呢？不要着急，第五项就是它——打字游戏。与前两个练习方法比起来，当然在难度上要提高很多，不过乐趣仍在。好了，就请选择 Game（游戏）吧：Play、Scores、Help。对英文不好的用户来说后两项选择没有什么用处，它只不过告诉你一些得分情况和某些资料，对练习没有什么帮助，但是对你的总结却很重要。如果准备好了就请选 Play 吧，选择它后又会出现两种选项：Practice keys 和 Full keyboard。Practice Keys 是以你设定的键位数进行游戏，它的下面还有两个选项：One、Two，顾名思义，就是一个人玩或是两个人玩，不过当两个人玩的时候是以回合制进行的（借用了游戏用语），这样的好处当然是互相激励了，但是在比试之前还要签上你的大名，这样你就不会输了不认帐了。至于游戏的规则，不用笔者详说了吧，只要依次按下屏幕上掉下来的字母的键位就会消掉它，如果有没消掉的就会把屏幕底下的建筑物炸毁，等到建筑物炸没之后也就 GAME OVER 了。

如果你想结束这个游戏，请连续按两下 Esc，便会出现三个选项：Play another game，选择了它就是让你重新选择是一个人玩还是两个人玩；如选择 Practice Lesson 则是进行比较简单指法练习（想必是功力不够，还得从头练起）。最后一个选项 Return to Main Menu 当然就是回到主菜单进行别的项目的选择了。

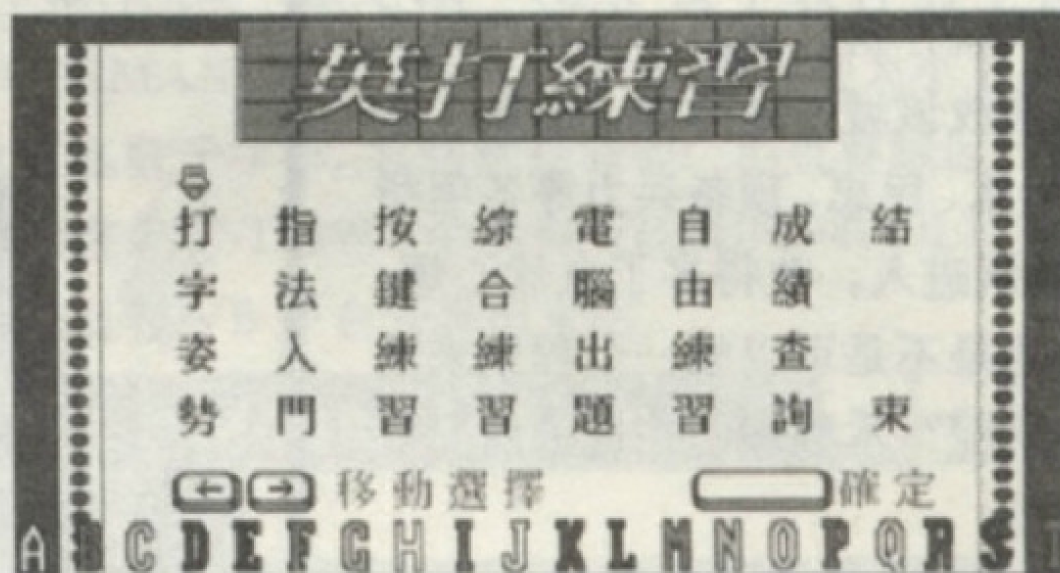
啊哈！主菜单上还有两项选择了，而这两项选择都很简单，一个是 Help，不用说，前面已经介绍过。而另一个选项 Quit，就是退出这个程序回到 DOS。

最后，预祝各位圆满成功。

北京　张磊

二、創意 CAI 系列之英打篇

这是台湾一家公司在很久很久以前制作的打字练习软件，不过在现在的某些电脑学习班上还是能看见的，它唯一的优点是——看得懂。另外，它还运用了动画技术为软件增加乐趣，这在当时可是蛮有新意的了。



软件运行之后，会在屏幕上从左至右出现 8 个选项：

打字姿势：在这里，你可以学到正确的打字姿势，还有一张图供你参考。不要小看姿势问题，不正确的姿势不但会损伤眼睛，还会对脊椎产生不利的影响。

指法入门：会以图文并茂的形式与你讲解，甚至还有一篇打字要领的文章，这些都是使你尽快入门的保证。

按键练习：如果说上面的内容只是纸上谈兵，那么现在就进入了实质。不过，这个练习仍然是基础练习，其目的还是让你熟悉键盘。

综合练习：这才是真正的实力练习，会有一篇很长的文章让你练习，而且每几次的内容还不同。在屏幕的左下角有一个计时器，会提示你所用的时间。另外，与 TTD 不同，这里要是打错了的话是不允许修改的，所以就不能图快了，准确率也是非常重要的。打完之后，电脑会给你一张表，上面有你所用的时间、速度、正确率等，供你参考。

电脑出题：如果你在综合练习里已是“所向无敌”了，那你可以到这里进行深造。不过，电脑所出的题可是非常刁难的，标点符号非常的多。

自由练习：还是这里“清静”，一切都随心所欲，你甚至可以拿篇英语课本上的文章来敲，既可锻炼了速度，又提高了对课文的理解。

成绩查询：这里就是排行榜，是一个激励你的地方。上面有没有你的名字呢？那就要看你的实力了。

结束：希望你是带着满意的心情离开这里的。

北京　盛风

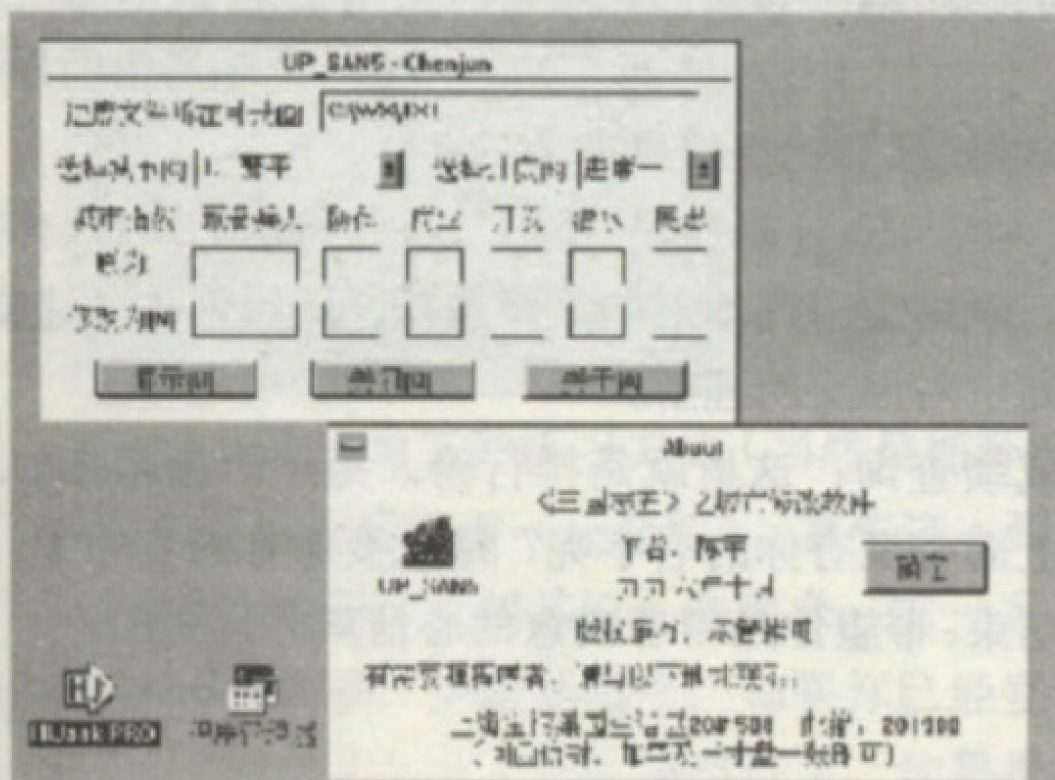
一、《三国志V》修改器

《三国志V》出世已有一段时间了，在多次爆机后不免有偷懒的想法：内政不想治理了，兵也不想征了，只想迅速与人结盟把所有先进武器研制出来，以后到战场上去与敌人一决高下。因此，再玩《三国志V》时不免是每攻下一个城市就存盘、退出，用 PCTOOLS 查找修改该城市的防御、商业、开发、治水、民忠、预备兵力等各项指数，重新进入。改得多了自然心烦，于是想是不是可以编一个程序来做这些事呢？本程序即在这种情况下诞生了。

本程序为 WINDOWS 程序，使用时可先在 WINDOWS 的 DOS 环境下执行《三国志V》，有需要修改的城市时，存盘后利用 WINDOWS 的多任务性切换到本程序中，选择要修改的城市和进度号后执行，然后回到游戏中取进度即可发现一切已如你所愿。

此程序的制作一方面是希望能对那些喜欢玩《三国志V》又想取巧的朋友有所帮助；另一方面是提供一个完整的 WINDOWS 应用程序的源程序，如有哪位朋友想学习 WINDOWS 编程，不妨参考之，或许其中尚有可取之处。此程序包括如下几个文件：

UP-SAN5.CPP	C++源程序
UP-SAN5.RC	资源定义文件
UP-SAN5.H	头文件
UP-SAN5.DEF	模块定义文件
UP-SAN5.EXE	最终的可执行文件
BC450RTL.DLL	执行时需要的动态链接库
README.EXE	说明文件的可执行文件
README.TXT	说明文件的文本文件



其中前面四个文件为源文件，可在 BC、VC 等环境下编译链接为可执行文件（本人是在 BC45 环境下编译链接的，因此执行时需要 BC450RTL.DLL）。

上海　陈军

百宝箱

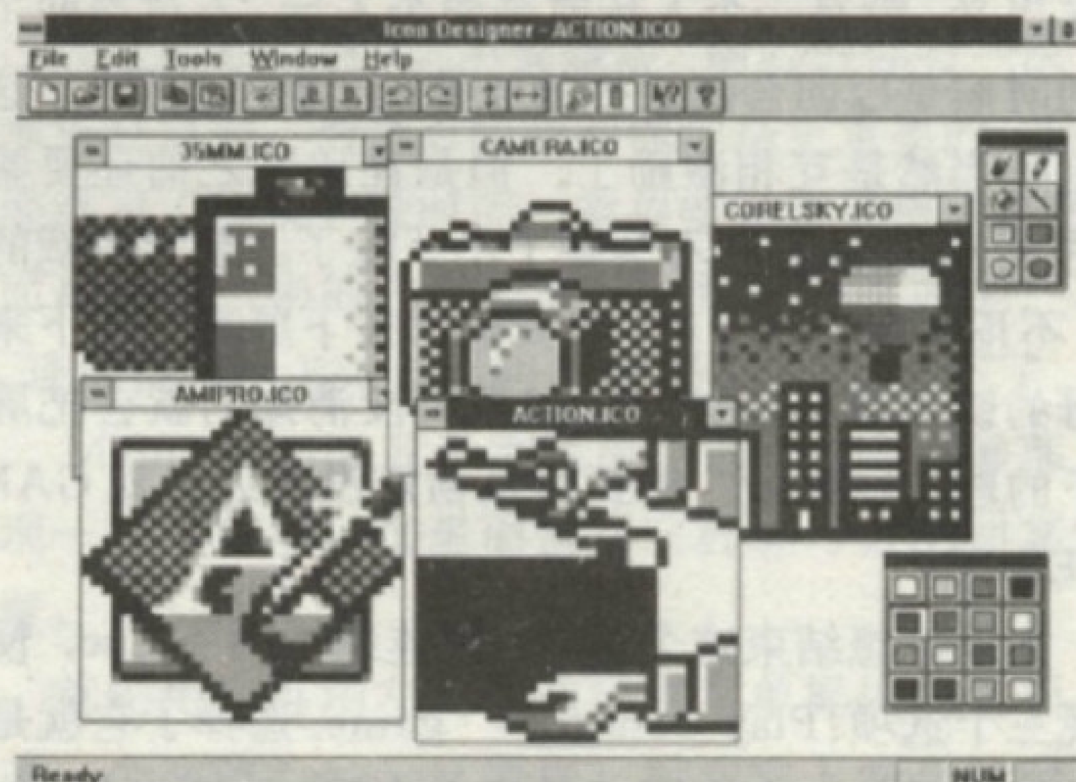
二、编制自己的图标
——Icon Designer 2.1

你一定有过编制自己专用图标的想法，但由于一般的图形软件无法直接创建 icon 文件而作罢。

这里介绍的 Icon Designer 2.1 即是一个图标编辑程序，借助它你可以非常方便地建立属于自己的图标文件。所需要的只是启动它，再加上你丰富的想象力及创造力。好了！让我们来看看它的工作吧。

启动程序后你也许会觉得其界面很熟悉。是的，它与许多图形软件有着极其相似的工作界面。其顶部有一排控制菜单，这是一组大家都很熟悉的菜单选项。恕在此不详述。让我们着重看它的创作过程。

图标编辑创作是在其软件画板中进行的。画板？就是目前程序界面上左边最大的空白区域，在上面你可以



方便轻松地使用鼠标，利用界面右方的工具条，选择各种绘图工具，对已有或新建的图标进行编辑，或是绘制出你想象中的图标。这一切都与其它图形软件中的操作有着极其相似的过程。修改完善后存盘，程序会提示你给你的杰作赋上名字。一切完成后你便拥有了一个完全属于自己的图标，你会因为可以方便自由地使用它而开

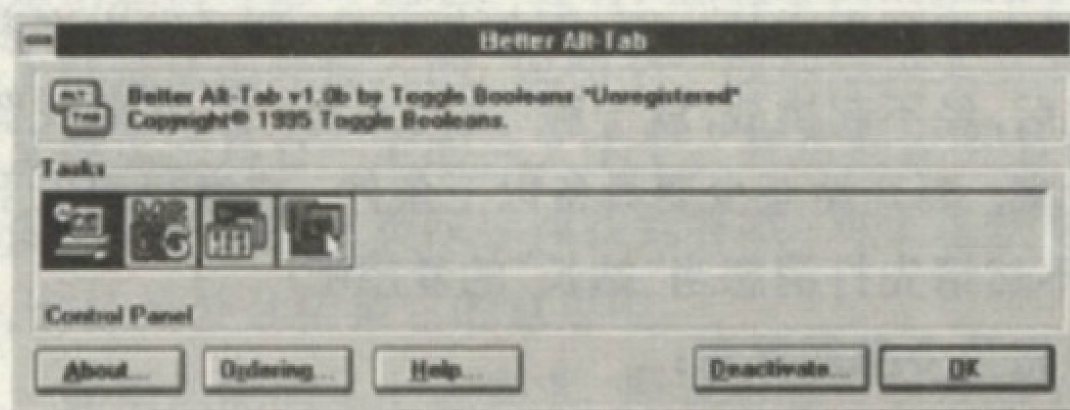
心不以!

湖北 彭刚

三、简化 WINDOWS 操作的 ALT－TAB2.0

如果你是经常在使用WINDOWS的同时打开多个窗口进行工作,你一定觉得,在一大堆打开的窗口中找到并切换到你想要操作的窗口是件不太令人愉快的事。其实只要你拥有了ALT－TAB这个软件,你将不再为切换程序而感到厌烦,现在一切工作都是那么地轻松。

ALT－TAB未安装时有ALT－TAB.TXT、FILE-ID.DIZ、SETUP.EXE三个文件,在WINDOWS中启动软件的SETUP.EXE文件进行安装,其缺省目录为C:\ALTTAB,你也可自行调整目录。安装完成后其目录中有ALTTAB.EXE、ALTTAB.HLP、ALTTAB.DLL三个文件。并且安装程序会自动地将程序图标加入到WINDOWS的启动组中去。启动WINDOWS同时也将启动ALT－TAB。当你选择确认后,它将驻留在后台,这时在屏幕中将看不到关于它的任何信息,就好象我们从未启动过这个程序一般。但是这时只要你按下热键ALT＋TAB将随时激活,这时屏幕中将出现ALT－TAB的工作界面。如图所示。我们可以



看到在其中央的长条区域按启动顺序排列着已启动的窗口的图标以及名称(它支持汉字名显示),如要切换到其中的任一窗口,只须在显示的图标上点击即可快速地把窗口切换到前台进行操作,十分快捷简便。

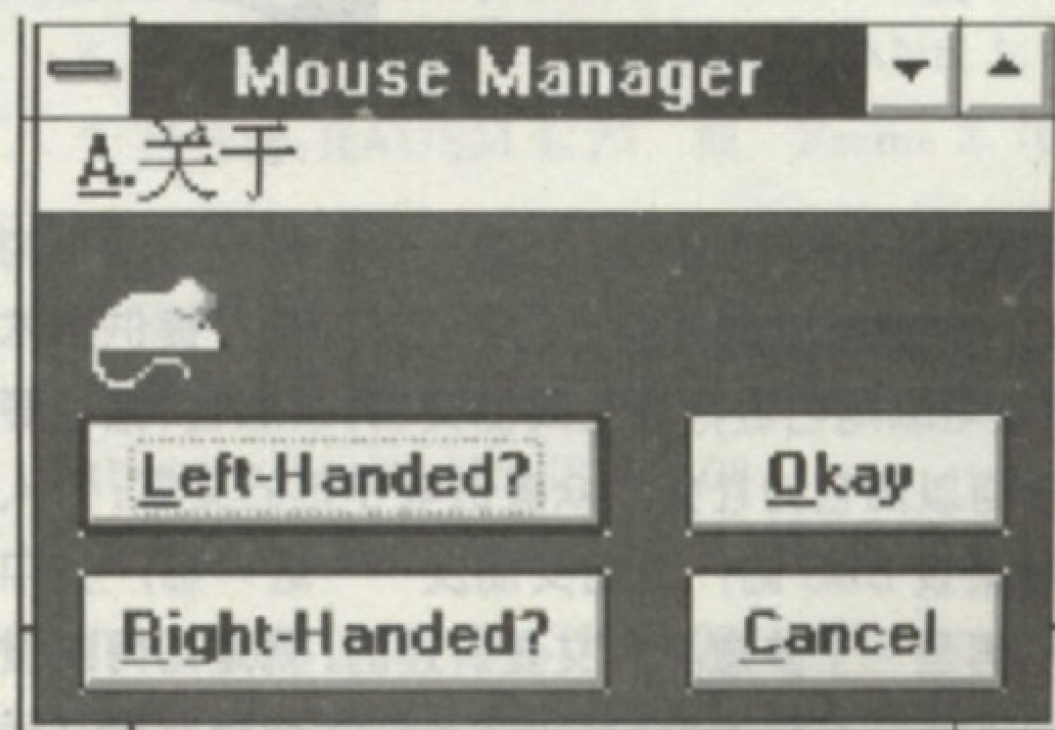
工作界面上部分为ALT－TAB软件的名称标识信息。在下方的五个按键中,从左向右前三个键主要是本软件的一些文字信息,如使用说明,注册信息等等。第四个按键可以使ALT－TAB从当前状态退出,并切换到软件的另一种工作方式,即软件激活时,不再显示工作界面进行选择,而是按窗口启动顺序,一次一个窗口地切换。这两种工作模式,你可根据喜好进行选择使用。不过本人还是觉得使用前一工作方式更好些。最后的ok键是个操作确认键,在鼠标工作的今天已没有多大的用途了。

湖北 彭刚

四、鼠标操作控制器 MOUSE MANA GER

现在鼠标操作大都为左键操作,这对我们用惯右手的人来说操作起来是十分容易方便的,但对于那些天生的左撇子来说操作就不是那么顺手了,而WINDOWS自身所提供的鼠标设置则要经过几个窗口的切换才能使用,本软件可以解决这个问题。

MOUSE MANA GER这个软件的主程序MOUSEMAN.EXE(8010个字节)是不是太小了,别小看这区区数千字节,它功能强着呢!不过要想运行该程序必须在WINDOWS中具有VBRUN300.DLL文件,因为它是在VB平台开发出来的。



在WINDOWS中启动MOUSEMAN将出现如图所示的图形界面,界面很简洁只有四个选择按键:

1.Left－Handed:选择它可以将鼠标设定为右键为主操作键,这时原来一切用左键进行的操作均变为右键操作。

2.Right－Handed:选择它可将鼠标设定回左键操作模式。

3.Okay:退出操作界面并保持所选择设定的鼠标工作模式进行操作。

4.Cancel:完全关闭程序,并清除所在的设定,恢复到软件进行前的初始操作状态。

该程序是个共享软件,作者许可用户试用30日,如你要长期使用,为保护作者利益,请你按软件说明中的地址向作者进行注册。

湖北 彭刚

五、软件北极星

随着信息领域的飞速发展,各种各样的软件越来越多(当然是好事),但无形地给我们带来了烦恼,那就是如何管理好自己的软件。另外,软件是一种特殊的商品,找到称心如意的共享软件必须通过交流,(下转13页)



架设自己的BBS站（一）

北京　River Pan

篇首语：BBS在中国，还是一个刚刚兴起的事物。通过它，企业可以宣传自已的产品、为用戶提供技术服务；商家可以用它进行线上商品交易；杂志社、报社等宣传媒体可以用它为社会大众提供电子化的文章；个人可以通过架设BBS站广泛结交朋友……这一切，在中国已经不再是一个梦想。本文要讲述的，就是如何架设自己的BBS站。文章的形成，得益于作者自身架设并运行自已的BBS系统。

第一章　你想建站么？

我在运行BBS的过程中，常常看到有人问如何架站。虽然成功架设一个BBS站，对一个熟悉BBS系统的人来说，并不是件很难的事，但是，由于缺乏中文参考资料，而导致许多人迟迟不能得其法人其门。因为我是过来人，知道架设一个BBS站很容易，但维护好却不容易，所以有些忠告给想要架站的朋友们。

有许多用户在玩过一阵子的BBS之后都会燃起一股“我也要架站！”的念头。为什么呢？不外乎以下几点：

1. 当站长“似乎”很牛，而且掌握“生杀大权”。站上的用户为了升级，都要难免拍拍马屁，感觉可能不错……

2. 开BBS取得软件会比较方便，有任何“新东东”就会有人自动传上来，太方便了。

3. 可以不用再看他站站长的脸色，不怕自己会得罪站长。

4. 取得资讯的管道比较顺畅，不用通过其他站，方便写信交流。

5. 为了崇高理想，“发展中国的计算机通讯技术”。……

当然可能您也有其它理由，不在讨论范围。在表面上架站似乎有不少的好处，所以有许多人“前仆后继”，甚至“屡败屡战”。从北京市的业余BBS站的发展上看，开站、关站不断。为什么开站跟关站的站台会很频繁呢？就是因为一些没有经验的站长把事情想得太美好了，没有想到现实的一面，而匆匆开站，到了发生许多问题之后，经不起挑战，就干脆“关门大吉”了。在此我要告诉大家，要开站至少要具备以下条件，或经得起以下挑战，不然请先打消您当“站长”的梦想吧！

您至少必须要有：

1. 一条闲置的电话线路：这是非常重要的，否则会影响家里其他人的权利，试想您的用户的MODEM中发出“喂，请问要找谁？”的声音，这太不合适了吧。所以最好是有一条您自己的专线。有的站长打出“晚上10:00开放至早上07:00”的通告，但是，热情的用户根本不会注意到你的站台开放时间，他们基本上得到一个号码就会狂拨不止。

2. 一台专用的电脑：不然您要处理自已的事务或是玩游戏的时候，正好有人上站那就会产生冲突……听到电话铃一响，有的站长立即停下手头的工作，启动BBS系统；有的站长是直接将电话拿起来，然后就“痛痛快快玩游戏”或看VCD。我觉得这样不太好，不仅影响到站台的信誉，也会使用户的权益受损……

3. 一块或几块很大的硬盘：不然软件太多时要不删除，就会爆掉，那将是一件很糟糕的事情，处理起来也

麻烦。

4. 一副很结实的身体：因为有许多事情会做不完，如信件出错，软件有 BUG，架设错误……会很痛苦的。自从架站之后我每天的睡眠时间很少超过六小时，彻夜不睡也是常有的事，然后隔天上班，上学……

5. 有十足的耐心：因为 BUG 会使你抓狂，没抓过吗？可以试试看。

6. 很强壮的心脏：开站的电脑几乎不关，所以一些"天灾人祸"发生时还能处变不惊。如硬盘坏掉，主板或 CPU 或 MODEM 烧掉……

如果以上条件您都符合的话，恭喜您，您已经有架站的"基本资格"了！但是还有几件事情需要考虑：

7. 要经得起"花钱"：绝对不要幻想架站可以赚赞助费，因为那是万万不可能的。

8. 最好不要想玩多线：除非您是单位出资架设。我最近因为扩第二线，结果实际花费超出了两万元人民币，光增加一条电话线，在北京就得 5000 元。想玩多线是很费钱的，所以，除非真的有需要，不然是很辛苦的。

9. 欲收赞助费时：如果收了赞助费，那就是代表了你更不能倒站了，如果你已经后悔走上开站这条路的时候，而您还没有任何赞助使用者，恭喜！您可以一关了之，没有任何负担。

10. 如果上面您有四项以上没信心做到的话，那我还是劝您再考虑考虑吧！还有，您能拿到的架站软件基本上都是从国外传人的，说明书一般都是英文写成的。这又要求您具有一定的英文水平。在这些说明书中，有许多单词您别想从英汉字典找到答案。对于这些专业术语，您还是使劲猜猜它的意思吧。

如果您能满足上述要求，那表示您可以开始了。当然，把一个 BBS 站架起来并使之正常运作，还是一件让人感到十分愉快的事。

下面，我给大家谈谈架设一座功能完备的 BBS 站需要哪些硬件设备和软件。

参考本站，以单线站为例：

硬件：

1. Pentium 计算机一台（实际上 286 即可，但不推荐），要求：

硬盘不小于 1G，内存最好 16M 或更大；

2. Modem 一台，外置或内置皆可，要求：

带 ITU－T　V.34 通讯协义，ITU－T　V.42/MNP2－4 纠错协议，ITU－T　V.42bis 压缩协议，推荐使用 USR Courier 或 USR Sportster Voice；

3. 专用电话线一条（市话即可）。

软件：

1. 操作系统：MS－DOS 6.22 或西文版 Windows95；

2. Fossil 驱动程序：X00 1.53A 或 BNU 2.02 或 ADF 1.41 或 WINFOSSIL 1.12；

3. 前导程序：FrontDoor 2.12 SW 或 InterMail 2.29K 或 BinkleyTerm 2.60；

4. BBS 系统：Remote Access 2.02/ 2.50 或 SuperBBS 1.17－2；

5. 快信系统：Bluewave For RA Door 3.02/ 3.20 或 OLMS 2.01；

以上就可以组成一个完整的 BBS 站了。如要玩出花样或新增其它功能，则可以增加以下模块：

6. 时间银行：RATS 2.10g 或 VQBANK 1.4；

7. 排行榜：RAUSM 1.22　或　Frame 2.10/2.50 或 RAINFO 1.29g；

8. 远程控制：Doorway 2.31；

9. 新用户注册：URD 1.01；

10. 超级公告栏：JRLIST 0.08；

11. 留言板：AAL 1.0；

12. 扫信解信器：GECHO1.02/1.20；

13. 信库管理工具兼站台读信工具：Golded 2.50；

14. 菜单设计工具：RAMM2.0；

15. ANSI 画设计工具：TheDraw 5.0；

16. 用户生日报告生成器：RABDAY 1.2；

17. NEWS 生成工具：NEWSCAST 2.0；

18. 近期节日报告：HDAYZ 1.03；

19. 俄罗斯方块：Stack 1.9

20. 多线交谈：MCHAT 2.0G

其它，不胜枚举，全凭想象……

看了我给您罗列的程序清单，您是不是很想了解它们的用途？不要急，我这就为您简单介绍一下：

一、Fossil 驱动程序

很多人都知道 Winsock，但不知道 Fossil 是什么。与 Winsock 一样，Fossil 也是一种通讯端口驱动程序。Fossil 的英文全名是：Fido/ Opus/ Seadog Standard Interface Layer。老实说，给它一个确切的中文名，我感到很困难。国内有人称之为："化石驱动程序，"那我们暂且就这样叫它好了。它的作用是取代 BIOS 管理串行通讯口，较之 BIOS 而言，加强了 Int14 的功能，使 BBS

系统能更好地与周边设备交流。一个完整的BBS站,必须有Fossil驱动程序常驻内存。目前,国内较常使用的Fossil驱动程序有:X00和BNU。另外,ADF和专用于WINDOWS环境的Fossil驱动程序WINFOSSIL也渐渐被人认识,并在许多站台上开始应用。

二、前导程序

前导程序,英文为 Mailer。从英文的本意上看,与邮件有关。如果你这么想的话,那就对了。我喜欢把前导程序称作"BBS的看门人",因为这种程序在运行时,就把守在BBS主系统的前面。它负责判断拨入的是站台还是用户,并由此做出相应的动作。如果是站台,它就会调用适当的程序,处理站际电子邮件或文件的交流;如果它发现拨来的是用户,就会去调用BBS系统。另外,某些前导程序还能够判断并接收传真。目前国内用得最多的前导程序是FD(FrontDoor),也有人在使用与FD相似的IM(InterMail)。而一些比较落后的站台还在使用功能远逊于上述程序的BT(BinkleyTerm),虽然BT在今年又升级到了2.60版。

三、BBS系统

这是一个BBS站的核心部分,也是我们要掌握的重点。诸如电子邮件、文件共享、公告栏等功能都由它实现。BBS系统程序有很多种:

(1) Fido:Fido是于1984年由美国的Tom Jenninges所写的BBS程序。这种程序最早实现站际电子邮件的交流,在BBS的发展史上占有重要的一席,但由于国内并没有人在使用它,所以我们也就只需要了解这么一点就足够了。

(2)RA(Remote Access):RA可以说是目前国内使用人数最多的BBS程序了。这是一套最可修改的BBS软件。不管是安全等级、菜单画面还是系统结构,都有很大的修改空间。RA是Continental Software公司在澳大利亚研制的,在美国以Shareware方式发行。RA也有商业版本,用RA的专业版架设的BBS站最多可以让250人同时上站。作者的站台就是用RA架设的。

(3) SuperBBS:这是芬兰的Aki Antman、Risto VirKala和Frank Hemmelder三人共同研制的另一套系统。SuperBBS一般简称SBBS,以PASCAL写成。这套系统的最大特点是,它模仿许多著名BBS系统的功能,可以让你架设成的站台脱离任何系统的影子,全然形成个人风格的站台。另外,它还有一个特点是:作者几近疯狂地推出升级版本,使这套系统的功能越来越强大。这也是国内正被使用的BBS系统之一。

(4)其它系统:除了上述系统外,国内还有人在使用PCBOARD、PROBOARD、WildCat 4.X等系统。另外,WINDOWS界面的BBS系统,如PowerBBS、WINBBS等都有使用。值得一提的是,北京市较为著名的"瀛海威时空"使用的是汉化的Worldgroup 1.0。实际上,这也是一种BBS系统,尽管瀛海威公司不承认他们的"瀛海威时空"就是一个BBS。近日,Worldgroup已经发布了2.0的版本,有兴趣的朋友,您不妨到iNET上找一找,说不定您也可以做出一个功能比"瀛海威时空" 更为强大的在线服务系统。

四、快信系统

由于BBS上的电子邮件交流非常迅速,每天交流的信件数量很大,而每个用户每天上线的时间又有限制,不可能在线读写每一封信。幸运的是,许多BBS系统都提供快信功能,使您可以将您想看的信件打成一个包当成文件下传到您的计算机中,然后离线后您可以在家中慢慢阅读这些电子邮件,当然也可以答复或写新的信件。当您写好信后,系统会自动产生一个回信信包,您可以把这个包当成一个文件上传,站上的快信系统会自动解开您的信包,并把它们分发到相应的信区。

我们在这要讨论的是站台端使用的快信系统。有些BBS系统内置有QWK快信,但大多QWK快信与某些汉字冲突,所以国内提供快信服务的BBS站,都提供一种叫做蓝波快信的系统。由于一些商业BBS站以联机时间为计费单位,为了让用户更长地呆在线上,他们一般不提供快信服务或仅提供性能很不理想的QWK快信。

五、外部程序

BBS系统的功能再多,有时也不能满足需求。这时就有人开发出辅助程序以增加BBS的功能。由于这些外部程序在BBS中调用时,好象在BBS中开了一个门,所以很多人也称外部程序为门道程序,用英文统一称呼就是:DOOR。在前面我给大家列出的软件清单中,后面的部分都是外部程序。另外,蓝波快信也是外部程序,亦即门道。

行文至此,基本上一个BBS站的架构已经给大家介绍完了。从下期开始,我将从技术细节上陆续给大家讲解架设自已的BBS站。

INTERNET 一族 5

北京　李朋

五、文件传输

FTP 是 File Transfer Protocol(文件传输协议)的简称，它可以弥补 TELNET 的不足，在本地主机和远程主机间进行文件传递。这个协议比拨号联线常用的 ZMODEM 等协议提供更好的纠错（Error Detection And Correction）功能，可以更好的适应 INTERNET 的 TCP/ IP 协议。这些 FTP 远程主机称作“站(sites)”。在 FTP 站上的文件基本上是以树状的目录储存的(Mac 则是文件夹)，每一层目录或文件夹拥有各自不同的主题，存放不同类型的文件。用户可以是远程电脑的注册使用者，也可以是完全不相干的人。使用者可以根据不同的权限使用不同的目录。

(一)在 UNIX 方式下使用文件传输

在 UNIX SHELL 模式下直接键入 ftp 可以启动文件传输功能，进入 ftp 的提示符“ftp>”下。可以在启动时直接用“ftp　　地址　　端口”的命令建立联接，也可以进入 ftp 后用 open 建立。地址可以是数字地址也可以是域名地址，大多数情况下可以省略端口，它会自动联接到 FTP 站的默认端口。

当建立了联接后，对方会提示输入 username，您可以用 anonymous[(匿名)，所以此类服务器又叫匿名服务器(ANONYMOUS FTP)]、ftp 或 guest(客户)来作用户名。接着系统又会提示输入 password，您可以使用 guest 或自己的电子邮件地址作为密码，当然您也可以乱填一个，不过最好能照实填写，一则是出于对主人的尊敬，二则是它以后可能按这个地址给您发送最新情报。这些都是匿名服务器设定的通用口令，任何用户用它可得到一定的权限，例如可以进入限定的子目录（一般为 pub 或 public)下载文件，所以比 TELNET 的使用广泛的多。

通过这种方式，任何人都可以访问匿名服务器，下载自己需要的文件。也就是说，匿名服务器是一个有类似 BBS 中的文件服务功能的设施，可以让任何人存取其中的公共程序。当然，它们也有不同的用户级别，可以得到更大的权限，不过那就需要知道相应的密码了。如果您是远程电脑的注册用户，可以像使用 TELNET 一样输入自己的用户名和密码，这样就可以得到使用自己目录的权利了。

注册完成之后，系统仍处于“ftp>”的提示符下，其实已经进入了对方的系统。这有些像是 TELNET，不过没有那么多的功能，只能进行简单的文件传递。在 ftp 下一般可以使用下列命令（根据 UNIX 的版本不同而有所变化）：

help <命令>：得到帮助。

remotehelp：显示帮助信息。

open〈地址〉〈端口〉：和指定地址建立联接。

close：关闭当前联接，但不退出 ftp。

bye：关闭当前联接，直接退出 ftp。

!〈命令〉：让本地主机执行指定命令。

quote〈命令〉：让远程主机执行指定命令。

system：显示远程主机系统类型。

status：显示当前联接、传输状态。

bin(binary)：设定当前传输模式为二进制方式。

asc(ascii):设定当前传输模式为文本方式。

hash:设置(on/off)是否显示传输完成符"#"。

prompt:设置(on/off)在进行 get 和 put 时是否要先确认。

user:重新登录。

quit:退出 FTP。

get　下载文件名　生成文件名:下载文件,可省略生成文件名

mget 〈下载文件名〉〈生成文件名〉:可以下载一批文件(支持通配符*),可省略生成文件名。

put(send)〈上传文件名〉〈生成文件名〉:上传文件(默认文件在上传路径下),可省略生成文件名。

mput(msend)〈上传文件名〉〈生成文件名〉:可以上传一批文件(支持通配符*,默认文件在上传路径下),可省略生成文件名。

driver　驱动器名:改变当前驱动器。

ls　<-l>:列出远程主机的文件和目录名。

dir　<|more>:列出远程主机的文件和目录的详细资料。

ldir:列出本地主机文件和目录的详细资料。

pwd:显示远程主机当前子目录。

lpwd:显示本地主机当前子目录。

cd(chdir)〈目录名〉:改变远程主机当前子目录。

lcd〈目录名〉:改变本地主机当前子目录。

mkdir〈目录名〉:在远程主机建立子目录。

lmkdir〈目录名〉:在本地主机建立子目录。

rmdir〈目录名〉:删除远程主机子目录。

lrmdir〈目录名〉:删除本地主机子目录。

delete〈文件名〉:删除远程主机上的文件(要有删除权限)。

mdelete〈文件名〉:删除远程主机上的文件(要有删除权限,支持通配符*)。

rename〈原文件名〉〈新文件名〉:更改远程主机上的文件名。

show〈文件名〉:显示远程主机文件的内容。

type〈文件名〉:显示本地主机文件的内容。

一般的文本文件要在 asc 状态下进行传输,其它的声音、图像、动画、压缩、执行等文件要在 bin 状态下传输。

在 ftp 下用 get 传下的文件,将存放在您的本地主机(ISP 的主机)上,上传的软件也要在 ISP 的主机上才行。您要用 sz(从主机使用 ZMODEM 协议下载文件到自己的电脑)和 rz(用 ZMODEM 协议将文件上传到主机)再进行一次数据传递,多了一道手续。如果文件很大,会浪费可观的时间。

(二)在 PPP 方式下使用文件传输

在 PPP 方式,本地主机即是您自己的电脑,可以直接和联线地址进行数据交换,文件可以一次性从远程主机传送到自己的电脑上。当然,在 PPP 方式下使用文件传输首先要有专用的支持 PPP 方式的 FTP 工具,例如 WS-FTP、CUTEFTP。不过,多数的超文本(WWW)浏览器都可以支持 FTP,一样可以当作 FTP 工具。例如在 NETSCAPE　NAVIGATOR 中可以直接在平时输入"http://地址"的位置输入"ftp://地址",联接指定的服务器。

在 PPP 方式下的 FTP 工具大同小异,进入后是类似文件管理器的图形界面,用户可以用鼠标选择进入哪个子目录。这些工具往往具有独特的功能,例如将指定子目录下的指定文件全部回传。如果使用 NETSCAPE 下载图像和动画文件,还可以一边传一边看。有些 FTP 程序有机器人功能(靠预设指令自动工作),可以自动在网络上的各个站点寻找和下载指定类型的文件。

(三)利用电子邮件做文件传输

使用 FTP 进行文件传输是非常耗费 INTERNET 资源的。所以当 INTERNET 使用高峰期您有可能无法进入那些著名的大 FTP 站,系统会告诉你待一会再试。其实可以用电子邮件绕过 FTP 得到想要的软件,既节省了自己的 INTERNET 使用时间,也避免了资源的浪费。

许多的 FTP 站都有一种叫 FTPMAIL 的服务器,可以接受用 EMAIL 发出的登录、下载指令。服务器会依照命令替我们到 FTP 取得指定的文件,再将所取得文件通过 EMAIL 发送给用户。所以我们只要向指定电子邮箱发一封按指定格式书写的 EMAIL,想要的文件就会送上门来。

常用的 FTPMAIL 服务器有许多,大家可以选择和自己 ISP 的出口最近的来用:

ftpmail@oak.oakland.edu(美国)

ftpmail@sunsite.unc.edu(美国)

ftpmail@decwrl.dec.com(美国)

bitftp@pucc.princeton.edu(美国)

ftpmail@ftp.Dartmouth.EDU(美国)

ftpmail@census.gov(美国)

ftp-request@netcom.com(美国)

ftpmail@ccc.uba.ar(阿根廷)

ftpmail@src.doc.ic.ac.uk(英国)

bitftp@vm.gmd.de(德国)

ftpmail@ftp.uni-stuttgart.de(德国)

bitftp@plearn.edu.pl(波兰)

ftpmail@archie.inesc.pt(葡萄牙)

ftpmail@ftp.sunet.se(瑞典)

ftpmail@ftp.luth.se(瑞典)

ftpmail@cs.uow.edu.au(澳洲)

ftpmail@ieunet.ie(爱尔兰)

ftpmail@ftp.sun.ac.za(南非)

例如，我们想取得 ftp.cdrom.com/ pub 下的 index.txt 这个文件，可以给以上任一地址发一封 E-MAIL,Subject 不写,内容如下：

```
open ftp.cdrom.com
cd pub
asc
get index.txt
quit
```

信发出后要不了多久，服务器就会给您一封回复信,一切正常的话,index.txt 不久就会寄到您的邮箱。

如果要取的是二进制文件(例如压缩文件)就把 asc 换成 bin。注意,设置为 bin 后对方会把二进制文件进行编码（uuencode)，要经过解码（uudecode ）才能还原（您可以参阅 1996 年第 10 期《大众软件》的《INTERNET 一族③》)。如果文件很大,对方会将文件分成许多小块(默认是 64000 byte)用多封 EMAIL 寄出。这样的文件在还原前要把信头去掉再合并成一个文件,然后解码。 如果不想让文件分的太多,可以在 get 前加入一行“chunksize 尺寸”的命令来设置。例如“chunksize 0”即不分块,尺寸最大为 100000。用 get 命令在同一子目录下最多可以下载 10 个文件(即下 10 个 get 命令)。结合上述命令， 您可以一下传回数十兆的文件，不过千万请注意您的邮箱容量，可别逮着不要钱的就猛拿。

那么怎么了解子目录下有什么文件呢？在 FTP 的目录中一般都有 *.doc 和 index.txt 这类文件来说明文件的类型和用途。您除了传回 index.txt 以外,还可以寄这样一封信：

```
open ftp.cdrom.com
cd pub
cd game
dir
quit
```

这样就会传回一个文件列表。绝大多数的 ftp 命令都可以在 EMAIL 中使用。例如想要联接的 FTP 的用户名是 ftp，可以在 open 命令后再写上一行“user ftp”。

如果您想要了解关于 FTPMAIL 的更多信息，可以给 bitftp@pucc.princeton.edu 寄一封信，第一行写上 help 即可。它会给您寄一份详细的资料。

您想知道更多的匿名 FTP，可以寄一封信给 mail-server@rtfm.mit.edu,写如下的指令：

```
send usenet/news.answers/ftp-list/faq
send usenet/ news.answers/ ftp-list/ sitelist/part1
send usenet/ news.answers/ ftp-list/ sitelist/part2
……(省略 part3 至 part19)
send usenet/ news.answers/ ftp-list/ sitelist/part21
```

您可以收到一封详细的 FTP 列表。

(四)用途

FTP 并不是一个独立的功能，它所提供的文件都是当前服务器上的文件。也就是说，这个功能其实是为了维护服务器进行别的工作而设计的。例如您编好了一个主页，可以通过 FTP 将文件传到服务器上，再在 WWW 中进行浏览。

当然，FTP 之所以被广泛使用就是因为可以提供像 BBS 一样的文件共享功能。许多 ISP 都在自己的 pub 子目录下提供了大量的共享程序，吸引世界各地的用户来浏览、下载。例如 MICROSOFT、NETSCAPE、IBM、id 等公司在世界各地都有映像站点（为了加快网络速度而设计的站点，和主站点的文件一样，节省不同地区用户的传输时间)，随时提供最新软件的演示版、驱动程序的更新档、程序升级档等文件。还有些服务器专门就是来进行文件传输的。它们允许用户将自己编写的软件和说明文件上传到指定目录下，再进行分类整理，建立庞大的软件库供人使用。PC 上最著名的类 UNIX 操作系统——LINUX 最早就是放在芬兰最大的 FTP SITE 上才得以流行的。

不要小看这些 FTP，例如世界五大 FTP 之一的 ftp.cdrom.com,仅索引文件就有 30 多兆！各类软件共享版、游戏试玩版、程序修正文件、各类语言库文件浩如

烟海。在这里不愁找不到感兴趣的东西，愁的是东西太多。

六、文件查找

“这么多的站点、目录和文件，怎么能找到我需要的呢?”大多数用户在初次使用过FTP之后都有这样的疑问。于是就有网上的有心人开发了一套专为FTP索引设计的文件查找系统(ARCHIE)。

简单的说，ARCHIE就是一套设计好的机器人程序，它能定期到各个FTP站点将索引文件、目录和文件名等信息带回自己的主机，由此建立庞大的数据库。用户可以在数据库中查找需要文件的地址，而不用自己动手到一个个FTP里去看。ARCHIE还有一个长处，就是可以进行模糊查找。例如，有时您并不知道想要的文件的全名和分类，可以仅键入部分名称，它会把类似的名称都列出来供您选择。各位有兴趣不妨到这些地址去试试ARCHIE的威力：

archie.mcgill.ca

archie.funet.fi

archie.au

archie.cs.huji.ac.il

archie.sura.met

archie.unl.edu

archie.ans.net

archie.rutgers.edu

archie.luth.se

ARCHIE的使用方法多种多样，包括专用联接、超文本联接、远程登录联接、电子邮件查询等等。

(一)专用联接

现在大部分的ARCHIE数据库都可以用多种方式使用，不过使用专用程序有速度快、功能多等优点。当然，首先您必须有一套ARCHIE专用联接程序(ARCHIE CLIENT)。您可以从ftp://nctucc-ca.edu.tw/PC/Win31/netstuff/files/下取得一套叫作WSARCHIE的软件，《大众软件1996年增刊》配套光盘的NET/FPARCHIE/下则提供了一套FPARCHIE。

这些软件的使用方法很简单。您首先要进入PPP模式，然后开启ARCHIE软件，联接到ARCHIE服务器。联接成功后就可以输入想要查找的文件名称，可以使用*等通配符。为节省时间，可以限制查找地区、软件种类等等。ARCHIE服务器会将符合条件的文件全部列出，同时给出它们的所在地址、时间、大小等信息。您记下地址后再使用FTP工具去拿就行了。WSARCHIE可以配合WS-FTP(已收在配套光盘的NET/WS-FTP16和NET/WSFTP32子目录下)使用，直接联接到找到的地址上，而不用辛辛苦苦的手抄。

(二)超文本联接

在PPP方式下使用通用的超文本(WWW)浏览器联接到提供超文本联接的ARCHIE主机，可以直接使用它的查找功能。它的使用方法同ARCHIE专用联接差不多，区别是专用联接使用的是在自己电脑上的ARCHIE程序界面，而超文本联接使用的是ARCHIE主机自己提供的界面。如果您的浏览器支持FTP方式，可以在查找后直接联接到提供的地址上下载。

(三)远程登录联接

您可以使用TELNET直接登录到支持远程登录联接的ARCHIE主机，使用其查询功能，密码一般为archie。进入后即为“archie>”的提示符，可以使用以下指令：

help：得到各命令的详细使用说明。

bye：退出。

exit：退出。

quit：退出。

path：设定回邮EMAIL地址。

show：显示各种环境变量。

set：设定各种环境变量。

unset：删除各种环境变量。

site：显示档案。

list：列出资料库中的节点名称。

prog(find)：在资料库中搜寻指定文件。

whatis：在资料库中搜寻某关键字。

mail：将上一个查找结果寄给使用者。

(四)电子邮件查询

和FTP类似，我们也可以用EMAIL进行ARCHIE查询。以下地址支持ARCHIEMAIL服务：

archie@archie.rutgers.edu(美国)

archie@archie.sura.net(美国)

archie@archie.unl.edu(美国)

archie@archie.luth.se(瑞典)

例如，您想找关于njwin.zip的资料，可给以上任一地址发信，Subject不用写，内容就写：

path pop@iuol.cn.net

find njwin.zip

quit

如果想得到更多的帮助，可以往上述地址发一封Subject为help的信，信中不用写任何东西。

MPC3 多媒体与技术



多媒体技术系列谈(三)

MPC 的显示系统分析——显示器

前面我们已经谈过 MPC 的光驱和声音系统（声卡、音箱等），光驱是提供在 MPC 上实现多媒体功能的基础，而声音系统是 MPC 视、听中的"听"的重要一环。现在来看看"视"这一大家最关心的环节，它包含了很多概念，具体到硬件就是显示器（MONITOR），显示卡(GRAPHICS CARD)，还有视频播放装置（VIDEO），它们紧密地结合在一起，互相配合可以顺利地在 MPC 上播放静态的、动态的画面。这里我们姑且称它们的组合为 MPC 的"显示系统"。虽然它们密不可分，但是为了思路清楚地介绍，笔者暂时将它们分家，一一加以略述。应读者要求，笔者依然秉承原来的笔风，在介绍新标准的同时简单介绍各种硬件的工作原理、市场状况以及它们在应用中所遇到的实际问题和选择方法。

显示器是几年来计算机硬件中价格波动最小的部分，由此看来，显示器的生产和发展已经完全成熟，14 英寸显示器稳如泰山，大屏幕显示器不断推陈出新。尽管显示器有如此稳定的发展和价格，技术一般也都过关，但是作为用户，更应该了解这容易被忽视但又是十分重要的 MPC 组件。

显示器的构造和工作原理

显示器与电视机的构造相似，其中有三大关键部件：电子枪(electron guns)、屏幕遮罩(shadow mask)和荧光屏(screen)。目前彩色的显示器一般都有 RGB(红、绿、蓝)三支电子枪，显示器依据显示卡所转换来的模拟信号，对电子枪产生不同的电压，使其发出符合要求的阴极电子束（electron beams），电子束的方向和位置由偏转磁场线圈（deflection yoke）负责控制，将它们通过屏幕遮罩上的许多小孔（位置与荧光屏上的荧光点相对应，作用是滤掉电子束的杂光，减少余辉，SONY 的新技术采用的是长条光栅而非小孔）打在荧光屏上，屏幕上涂有荧光物质的彩色荧光点发亮，这就使屏幕上产生一个彩色的亮点。也就是说，平时我们看到屏幕上的一个小点其实是由红、绿、蓝三个小点组成。比如白色的点，就是红亮度 100%、绿亮度 100%、蓝亮度 100%，而橙色的点就是红 100%、绿 50%、蓝 20%。利用这种混色原理，理论上是可以产生无限多种的颜色组合。当显示完一个点后，电子束就移到下一个位置打亮下一小点。电子束在屏幕上是按照从左到右、从上到下的顺序逐点打亮整个屏幕，从而完成一屏的显示任务。

几个概念

1. 扫描(scanning)：就是指电子束不断地在屏幕上打亮小点的动作。

2. 刷新(refresh)：因为电子束打亮某一点后，就移走打亮下一点，而这一点亮度很快就会衰减、消失，所以为了使屏幕上总保持着要显示的内容，电子束在打完整个屏幕以后，会很快地回来再重复地点亮它们，就有点象杂技团表演的节目，在一个长桌子上由一个演员转动起一串盘子，并且保持它们不停地转动。这个过程就叫作影像扫描（imagescanning），也叫作屏幕刷新(refresh)。

3. 垂直扫描频率：为了保持屏幕正确地显示内容并且不发生闪动，电子束要一遍一遍地扫描整个屏幕。每秒钟扫描的次数称为垂直扫描频率，也叫作场频，也有称为刷新速率（refresh rate）的，比如一般情况下 640×480 的分辨率，电子枪至少要每秒钟刷新 60 次才能保证图像的稳定，也就是扫描频率是 60Hz。分辨率越高，扫描频率就应该越快，不然由于点数的增多，电子枪会来不及刷新原来的内容，结果就会产生屏幕闪动现象。VESA(国际视频标准协会）规定 640×480 状态下的垂直扫描频率为 72Hz，而 800×600 以上的分辨率应

该大于 75Hz。

4. 水平扫描频率(horizontal frequency):是指每秒钟电子束能扫描的水平线数。比如标准 VGA 一屏有 525 条扫描线,每秒钟可扫描 60 屏,那么水平扫描频率就是 525×60=31500Hz,即 31.5KHz。水平扫描频率也叫行频,它随着显示器的扫描线数的增加而增加。普通的 NTSC 制的电视水平扫描线也有 525 条,但是因为它的刷新速率只有 30Hz,所以离电视近了,会看到有闪烁。

5. 水平扫描(H-sync)信号:是指电子束从左边第一个点开始一直扫到右边最后一个点,然后换到下一行的左边起始位置开始扫描这一过程中,控制电子束换行的信号。它的作用是在固定时间间隔时告诉电子枪扫到哪里该换行了。水平扫描信号决定着显示器能显示内容的长短,一般是可调的。

6. 垂直扫描(V-sync)信号:是指电子束从屏幕第一行扫描到最后一行后,再回到第一行开始扫描的过程中,控制电子束从右下拉回左上重新扫描的信号。垂直扫描信号决定着显示器能显示内容的宽扁,一般是可调的。

7. 象素 (pixel):在显示器上我们看到的最小单位就是点,也就是 pixel,不过这里有物理的点和逻辑的点。物理的点,是指电子枪通过屏幕遮罩的小孔打在屏幕上的由三个 RGB 点组成的一个小点,也就是显示器所能显示的最小单位。而逻辑的点是指在某种显示模式下,屏幕所能显示的最小单位。比如,一台 14 英寸的显示器,说明书上说它是 1024×768 的,那么它的物理的点就是指组成 1024×768 时的屏幕上的一个最小单位,而这台显示器如果工作在 640×480 模式下,则说它目前的逻辑点是 640×480 状态下的最小单位,每个逻辑点或许有多个物理点组成。虽然它们的意义不同,但是英文都叫 pixel,很容易混淆,笔者在这里澄清一下,我们指的象素或是屏幕上的某个点,实际上是指的逻辑点。

8. 隔行扫描:是指电子束在垂直扫描时,隔一行扫描一次,一屏完后,再把上一次隔过的行再进行扫描。比如电子束第一次扫描时扫描奇数行 (odd line),第二次扫描时就扫描偶数行 (even line),然后再扫描奇数行,两次扫描完成一屏,如此周而复始。这样做可以应付扫描频率相对过低,不足以显示的高分辨率的情况。当电子束把偶数行扫亮时,这时奇数行开始衰减,不过由于人类有视觉暂留,所以还看不出来,这时候,电子束耐心地把偶数行扫完,然后赶紧回头扫奇数行,如此周而复始。屏幕总是只有交织着的一半被刷新,利用人类视觉暂留的空隙来完成另一半,给人有点投机的感觉。不过这种扫描方法在应付高分辩率方式时就会出现闪动,闪动的原因就是电子束来不及扫另一半时,另一半屏幕已经开始衰减,为人眼所觉察。当然,如果扫描频率足够快,也是可以应付的,但是实现成本很高,有了逐行扫描方法后,这种快速的隔行扫描也是多余的。

9. 逐行扫描:与隔行扫描相比,它是完整地依次把扫描行一行一行地扫完,再扫下一屏。这种方法对扫描频率要求比较高,最适于高分辨率(1024×768 以上)的情况,当然实现成本比隔行扫描要高一些。

MPC3 的要求

MPC3 对显示器的要求不高,常用的 VGA 或者 SVGA 显示器即可,并且支持多种扫描模式 (Multi scanning),即支持多种分辨率。因为 VGA 是模拟信号的,所以理论上可以显示无限种色彩,而支持多种扫描模式,可以方便地在各种分辨率间切换,不过屏幕的位置和亮度会发生一些变化,需要手动调节(好的显示器会自动调节)。

平时注意的问题

隔行、逐行的鉴别方法

所谓的隔行、逐行显示器笔者在以前曾经谈到过,这次再强调一下,逐行显示器也有隔行状态,只要是欲显示的分辨率大于显示器自己能承受的逐行范围,它就会自动变为隔行方式,只不过逐行显示器能承受的逐行范围要比隔行显示器大。道理很简单,显示器的水平扫描线由于分辨率的增大而不够用时,只好分两次来扫描屏幕喽。

除了仪器测量外,鉴别方法也很简单,全靠眼睛。隔行显示器在自己能承受的扫描范围内如 640×480 一切正常,但是如果显示模式的分辨率增大时,如 1024×768 以上,所谓的 interlaced 隔行扫描方式将会发生作用,这样会产生闪动或抖动感。一般来说,现在的隔行显示器已经做到了在 800×600 模式下不闪动,如果它在此时也闪动,则说明这种隔行显示器太差了。然而,很多号称是 1024×768 逐行的显示器,它们工作在 1024×768 状态时,也有闪动,这就使人难辨真伪。确实,隔行显示器和次的逐行显示器在 1024×768 状态都会有闪动。这就为某些不正当的经销商以隔行代替逐行提供了方便,毕竟它们之间的价格是有差异的。当然,它们之间的闪动还是有区别的,好的逐行显示器是不会闪动的,次一点的就算有,也只是轻微闪动,而隔行显示器会发生较剧烈的抖动感,线条会发生变化。因此,区别隔行、

逐行的简单方法就是在 1024×768 状态下观察显示器的线条有无抖动情况。没有或极轻微的闪动为逐行，抖动为隔行，如果还不放心，可以上到 1280×1024 状态，一般来讲现在的逐行 14 英寸显示器都支持在这个状态的隔行显示，而隔行显示器根本上不了这个分辨率。大屏幕显示器如果要鉴别的话，更要上到它说明书上规定的最大分辩率，一般是可以上到 1280×1024。

至于为什么会存在隔行扫描现象，一句话，有总比没有强，有抖动的显示总比没有显示强，这是"历史"遗留问题。

显示器的选择

其实，正如前文所说的，好的隔行显示器足以应付我们平时所需的显示要求。当然，如果经常工作在 1024×768 或更高的显示模式下，或者赶新潮要用三维立体眼镜玩 GAME 时，显示器必须是逐行的。除了隔行、逐行外，显示器还分为数控和模拟两大类，数控显示器是比较新的技术，它不但可以节约电能，而且还有许多自动调节功能，只是在换屏时会发生渐亮（慢慢亮起来）现象。至于点距，14 英寸和 15 英寸显示器依然以 0.28 毫米以下为最好。笔者曾在 1995 年的《大众软件》上对此有详细介绍，这里就不再重述。顺便提一下，目前大屏幕显示器成为人们追逐的潮流，所以平面直角的 15 英寸以上的显示器是非常吃香的，如果不太在乎技术参数，选一个次一点的 15 英寸显示器和选一个最好的 14 英寸显示器，价格差不多。当然，17、19、20，显示器每大一两英寸，价格就会成倍增长，名牌的显示器如 NEC、SONY、SAMSUNG 等质量和效果都不必担心，只要有足够的"银子"。

容易遇到的问题

显示器在选购时一定要注意聚焦问题。无论是在文本或图形方式下，都应该检查。所谓聚焦问题就是指由于屏幕遮罩受到震动而发生移位或受热变形，使得电子束不能正确地打在对应的荧光点上，而产生偏差，这种现象叫作收敛误差，即聚集不良。表现出来的效果就是类似印刷品套色不准时的效果，有异样的余辉。国内目前长途运输仍有野蛮装卸现象，新的显示器也会出现聚焦不良，令销售商们叫苦不迭，提请朋友们注意。

另外，要注意显示器的散热问题。有些朋友为了保持清洁而用布蒙住它，使用时为了方便把布一撩就完事，这样会堵住显示器背后许多散热孔；有的朋友因家中地方所限而把显示器正好背朝暖气，这些都是不利于显示器散热的做法，会影响它的使用寿命。

最后提一句，目前的名牌显示器都采用了防辐射荧光屏，这很重要，如果没有，买一个防护屏，多少也起一点作用。眼睛长时间受射线刺激，可要注意保护啊。

（上接 9 页）装备以上这些配件的电脑就可以算是"物理意义上"的绿色电脑了。而一些朋友反映他们的电脑（配件）明明有"能源之星"的标志，但实际使用时并没有我以上所述的现象，他们的电脑日夜工作从来不"打瞌睡"。其实，"能源之星"标志只是表明该设备硬件部分符合节能的要求，大部分产品的节能特性都是需要通过软件设置来实现的。你可以试着更改 CMOS 中关于节能的设置，如果这样还没用的话，你就该查一下主板说明书，因为有一些产品可以通过硬件上的跳线来设置，可能主板上节能被设置成了"DISABLE"。此外，目前市面上的显示卡，无论是 PCI 的，还是 VL 或 ISA 的，大都符合"能源之星"的标准，一般都在驱动程序的软盘中提供了节能程序，使用该程序以后，有"能源之星"标志的显示器，可以节省 70%－95% 的电能（根据不同显示器而异），而对于非节能显示器也能节省 25% 左右的电能。

有一些品牌机（如 NEC）在面板上提供了一个"睡眠"开关，当用户暂时不用的时候，随手按下，电脑就立即进入"睡眠"状态；而按任意键或动一下鼠标马上就能投入工作。很棒吧？其实不用羡慕，在你兼容机的面板上不是有一个形同虚设的 TURBO 开关吗？而很多节能主板又都提供了"挂起"开关的插针，查阅主板说明书找到 SUSPEND SW（海洋板 HIPPO 10 为 JP43、大众 PVT 板为 J10），把 TURBO 开关的接插件插入，一切就 OK 了！再开机，按下原来的 TURBO 开关，哗！眼前一黑……它睡着了……

科学研究表明：电子元件在稳定状态下工作寿命最长，而频繁开关的冲击电流将是电子元件最危险的杀手。现在的你已经不必再为这个烦恼了，因为经过上述的改动，一台真正意义的绿色电脑已经展现在你眼前。

如果你还是"无机类"的话，听了我的介绍一定很想拥有一台绿色电脑吧？你在担心"只是这个价格……?!"其实它并不比任何非节能的设备昂贵，选择"绿色"不仅是对你的钱包负责，更是对我们所生活的环境负责，因为……因为"我们只有一个地球"。

便携式大容量软驱

陈宇译

无限大的存储量——IOMEGA 和 SYQUEST 对软磁盘的新投资

有段时间软磁盘看起来既是计算机存储手段的开端又是悲惨的结束。不是吗？你必须用一些软磁盘来存储你的字处理软件然后用另一张盘存储它生成的文件。这些软盘塞满了紧靠你计算机的抽屉，说不定有几百张吧？这使你的生活看上去单调，缓慢，令人恼火。

硬盘改变了这一切。快一些而且容量大一些的硬盘取代了它的软盘祖先。现在 IOMEGA 和 SYQUEST 又重新投资于一种新型软驱，这种产品结合了软盘的低成本、便于携带的优点和硬盘的速度快、数据交换量大的优点。它不象过去那种虽能存储几百兆数据但极为低速的磁带式备份系统，便携式软驱是专为实际应用设计的。你不仅能够在上面存储数据，而且能在上面直接运行你的游戏和心爱的应用程序。看来便携式外部存储器的时代又回来了。

游戏迷的福音

什么会使你考虑购买一个便携式大容量软驱呢？令人惊讶的是，游戏迷们能更有效地利用这种原本为商业用户设计的产品。不象商业用户，游戏玩家们总是不断变换他们所使用的软件。通常现在的游戏都需要 50 兆用于“普通”安装，有的游戏甚至需要 150 兆用于“全部安装”。有了这种便携式软驱，把一个已储存过进度的游戏转移到另一台机器上将很容易。你将不用象以前一样要重新安装他们，并且你会重新获得硬盘上原来被这些游戏占用的空间。

文件保存

用这种软盘进行游戏程序保存的过程大致是：先把你的游戏安装到硬盘上，当你想在其它机器上玩儿的时候，只需把整个游戏安装路径转移(不是拷贝)到这种便携式大容量软盘中，然后你就可以在空出来的硬盘空间中安装你的新游戏了。如果你想把旧游戏重新安装回去，只需再把新游戏转移到另一张大容量软盘中，再把原来游戏的映像文件拷贝回硬盘就行了。

这里再给出一个使用技巧。想在玩 QUAKE 时拥有任意条存储记录吗？没问题！把你想保留的记录拷贝到大容量软盘中，你可以在上面任建子目录来储存它们，这样一来你就可以储存任何阶段的游戏进度了。如果想重玩游戏某个阶段的内容，只需把对应的进度拷贝回硬盘存储 QUAKE 游戏进度的子目录即可。QUAKE 决不会察觉这中间的差别。

如何选购

不是每种大容量软驱都适合直接运行你的游戏。关键的指标是速度和存储量。要正常地运行你的游戏，软驱的寻址时间最多不得多于 12 毫秒，也就是说它的速度必须和一个标准的带 IDE 接口的硬盘一样快。ZIP(见下文介绍）软驱使用现代光学技术并结合标准的软磁盘工艺以精确读取数据。不过这种“光磁”解决方案的问题是速度有些慢，而且存储量也不如硬盘大，也就是说这种“光磁”解决方案虽能满足多数数据存储要求，但对运行游戏来说它的速度太慢，容量太小。

IOMEGA 公司的 JAZ 软驱和 SYQUEST 公司的 EZFLYER 230 软驱实际上是可移动的硬盘。它们的寻址速度很快，适合于玩游戏。

购买这类软驱时最后一个需要考虑的重要因素是它的接口界面。我们这次考察的三种机型除了 JAZ 之外都提供了 SCSI 和串口两种接口。我们一般推荐 SCSI 接口，因为串口要比 SCSI 接口慢近两倍，这么慢的速度当然违反你当初用它来玩游戏的初衷。不幸的是，你的机器内如果没有一个 SCSI 接口卡，你就不得不花 100 美元买一个基本型的，或 200 美元买个高级的，这几乎超过了便携式驱动器本身的价钱。

综合评价

我们选了三种机型进行考察。它们是 IOMEGA 公司的 ZIP 驱动器，JAZ 驱动器和 SYQUEST 公司的 EZFLYER 230。

我们只测试了外置式的 SCSI 接口的型号。考虑到节省桌面空间，ZIP 和 JAZ 也提供内置式机型。同时，

这些机器在测试时都带有一张可重复使用的大容量软盘。测试是在运行 WIN95 的机器上进行的，不过它们也和 WIN3.1 和苹果机兼容。

ZIP 驱动器的流线型，富有现代感的外观使它成为每个装备精良的 PC GAME 玩家桌上漂亮的周边设备。这张 ZIP 磁盘大约有 2 张 1.4M 盘重在一起那么厚，能存储 100M 未经压缩的数据，可以从 8 英尺的高度落下而一点也没事，在外壳的保护下可以使用 10 年。

如果你的主要目标是备份你的已存储了进度的游戏，ZIP 驱动器绝对是物超所值，但如果你的主要目标是直接从盘上玩游戏，那么你可能会遇上些问题。原因是其 29 毫秒的寻址时间显得相对慢了一些。例如我们可以很顺利地在 ZIP 磁盘上玩 QUAKE 游戏，但它的启动速度和存取速度相对硬盘还是慢了些，各关之间过度时间稍长，不过不存取游戏进度，那速度实际和硬盘的表现差不多。

另一个缺点是，鉴于现在有很多游戏的容量都已经超过了 100 兆，最普通的游戏容量也超过一张 ZIP 磁盘的时代也许比你想象的要来得早。

尽管与一般的软磁盘比，每兆 20 美分的价格显得很便宜，但和 EZFLYER 和 JAZ 比起来还是显得相对贵一点。不过 IOMEGA 已经把这种磁盘格式的生产许可证颁发给了其他制造商，所以这种磁盘的价格可能会大幅下跌。他们现在已和宏基，惠普，NEC，IBM 等 PC 制造商达成 OEM 制造协议，以便在他们制造的最新机型中加入这种驱动器。尽管它不适于直接运行游戏，但它有可能在最近几年代替现有的软驱。

EZFLYER 230 是 SYQUEST 对 ZIP 驱动器的回击。他们曾被 IOMEGA 的 ZIP 和 JAZ 驱动器甩在后面，但是 230 又使他们赶上来了。他们确实干得不错，存储量和速度都比 ZIP 翻了一倍，但价格却没有。如果你在考虑利用 ZIP 技术的话，那么可以认真考虑一下 EZ-LYER 230。

比 ZIP 驱动器略宽，军舰灰的颜色使它的外观显得比 ZIP 和 JAZ 保守一些。它的磁盘外观也是实用主义的。但是在性能上，它提供了 230 兆未压缩的数据存储容量和同硬盘一样的速度。SYQUEST 声称他们的磁盘有 20 年的寿命并且可以从“同眼睛平齐的高度”落下而不会受损。

和驱动器搭配出售的磁盘上预装了一些共享软件，包括一个相当令人上瘾的解谜游戏“TRIAZZLE LIGHT”。EZFLYER 230 也可以读取旧型号的 EZ 135 磁盘上的数据。如果你不想花 500 美元买一个 JAZ 驱动器但又想从软盘上直接玩你的大游戏，那 EZFLY-ER 230 确实是一个正确的选择。

直到 SYQUEST 最新的 SYJET 问世前，JAZ 一直是该类驱动器中的罗尔斯·罗伊斯。它的磁盘也可以用 ZIP 驱动器来读取，它能够安全地储存 1000 兆的数据十年之久，运行起来就和一个硬盘在工作一样。我们测试的所有游戏和应用在 JAZ 和硬盘上的运行效果没有发现任何明显的差别。这种软驱实际是一种可移动，物超所值的硬盘。

JAZ 的磁盘实际上使每兆的价格便宜了，但你在现金柜台交钱时可能不觉得它便宜。要注意的是 JAZ 磁盘要比 ZIP 和 EZFLYER 磁盘脆弱得多，它只能经受从三英尺或更低的高度落下产生的冲击力。如果你有大把的钞票，那 JAZ 驱动器肯定是一种使你的所有游戏和应用程序运行起来更精彩的上佳选择。

产品	ZIP	EZFLYER	JAZ
制造商	LOMEGA	SYQUEST	IOMEGA
网址	www.iomega.com	www.syquest.com	www.iomega.com
价格	199美元	289美元	499美元
接口界面	SCSI/串口	SCSI或串口	SCSI
容量	100兆/张	230兆/张	1000兆
磁盘价格	20美元/张	30美元/张	99美元/张
每兆价格	0.2美元	0.13美元	0.10美元
平均寻址速度	29毫秒	13.5毫秒	12毫秒
传输速度(最大)	1.4兆/秒	12.4兆/秒	6.73兆/秒
传输速度(最小)	0.79兆/秒	1.4兆/秒	3.53兆/秒

DOS 的应用技巧

FORMAT

FORMAT 这个命令，相信大家已经十分熟悉了，想必对它的/Q(快速格式化)、/U(强行格式化)等参数已了如指掌。但大家用 FORMAT 时总觉得它有一个缺点，就是格式化过程中总要操作者回答一些问题，如"Insert new disk in drive A"、"Press any key when ready"和"Format another"等。FORMAT 能不能象 HD-COPY 一样自动检测磁盘和按任意一键就格式化磁盘呢？回答是可以的。

一位朋友告诉我，其实微软对 FORMAT 还有两个未公开参数，它们就是/BACKUP 和/AUTOTEST。在 FORMAT 后加上这两个参数，它不会再向您问任何问题，而是自动检测、格式化磁盘。

这两个命令的用途很广泛。比如您手头有一大堆磁盘要格式化，又不想张张盘都重覆性地回答问题，可以编写如下内容的批处理文件：

```
:A
FORMAT A:/BACKUP/AUTOTEST
PAUSE
GOTO A
```

这样，您每格式化一张磁盘，只用插入磁盘再按任意一键即可，和 HD-COPY 一样方便。不格式化时，按^C 就终止。　　成都　黄河

MIRROR、UNFORMAT 和 UNDELETE

MIRROR、UNFORMAT 和 UNDELETE 是为了保护磁盘数据安全性、防止误操作及病毒破坏而设计的工具软件，是著名公司 Central Point Software 的产品，但都已包含在 MS-DOS(MIRROR 只在 5.0 里出现过)中。

MIRROR 具有两种功能：

保存系统的 CMOS 及硬盘主引导扇区和分区表等关键信息至软盘中，用法："MIRROR/PARTN"。

保存指定磁盘的引导扇区、文件分配表(FAT)和根目录信息，用法："MIRROR 驱动器名"。操作完成后在指定磁盘的根目录下会产生 MIRROR.FIL 和 MIRORSAV.FIL，前者记录了当前磁盘的引导扇区、文件分配表(FAT)和根目录信息，后者一定在该磁盘分区的最后一个扇区中，它记录了 MIRROR.FIL 文件的具体磁盘分布。

与此相对应，UNFORMAT 具有以下两种功能：

从软盘上恢复系统 CMOS 及硬盘主引导扇区和分区表等信息，用法："UNFORMAT/PARTN"。

根据 MIRROR.FIL 文件恢复指定磁盘的引导扇区、文件分配表(FAT)和根目录，用法："UNFORMAT 驱动器名"。由于 DOS 5.0 以上的 FORMAT 运行时首先执行其内部所带的 MIRROR 功能（除非用/U 将其关闭），然后仅仅初始化 FAT 表和根目录，对其余的数据扇区仅仅是扫描一遍以确定是否是坏扇区而并未将其初始化，因此总可以根据 MIRROR 信息恢复。

这里要说明几点：使用低级格式化程序或带/U 参数的 FORMAT 格式化后的磁盘，无法用普通方法恢复。误用 FORMAT 后，在执行 UNFORMAT 之前千万不要使用任何有写扇区的命令，例如 COPY、DEFRAG。UNFORMAT 所恢复的仅仅是根据 MIRROR 中信息确定的文件，若 MIRROR 信息与当前磁盘信息不一致，所恢复的可能并非所需要的文件。换句话说，UNFORMAT 只能恢复最后一次 MIRROR 时的文件。以上所指的 FORMAT 和 UNFORMAT 都是包含在 MS-DOS 6.X 中的命令，某些低版本 DOS 的相应命令可能不具有以上功能。

上面介绍的两个命令都是针对整个磁盘遭到破坏后的补救措施，而 UNDELETE 命令则适用于某个或某些文件由于误用 DEL 命令后的恢复。

很多人并不清楚 UNFORMAT 实际上提供了以下安全性由强至弱的三种保护方式：

1.Delete Sentry 方式

在启动 DOS 系统时执行以下命令（最好加在 AUTOEXEC.BAT 文件中）：

UNDELETE /S

一但误删后，执行以下命令：

UNDELETE 文件名 /DS

2.Delete Track 方式

用法：在启动 DOS 系统时执行以下命令：

UNDELETE /T

误删后，执行以下命令：

UNDELETE 文件名 /DT

3.Standard 方式

误删后，执行命令：

UNDELETE 文件名 /DOS 即可。

第 1、2 种方式都将 UNFORMAT 驻留内存并且使用大小不同的磁盘空间，第 3 种方式不需要以上花费，但相应的安全性较差。　　上海　卢先捷

TYPE

DOS 提供了多种阅读文本文件的方法，最基本方法就是利用 TYPE 命令。TYPE 命令的格式如下：

TYPE 文件名

该命令将在屏幕上显示指定文件的内容。显示方法是连续显示整个文件的内容，对于不超过一屏的短小文件非常方便。如果文件太长，要想详细观看某部分内容，可借助 Pause 键控制使显示暂停，若想中途退出阅读，可按 Ctrl＋Pause(Break) 停止 TYPE，回到命令提示符。这种方法简单，但系统越快，文件越长，这样做则越难。因为 TYPE 命令不能往回显示，一旦文件内容消失在屏幕上方，只能再一次使用此命令进行。而且，利用 Pause 控制暂停，往往出现行间迭加，被迭加的行难以看清内容原貌。

对于长文件，可利用管道符“｜”结合 TYPE 和 MORE 命令实现分屏显示，这将克服单一使用 TYPE 命令时的某些不足。格式如下：

TYPE 文件名｜MORE

这种方法将在屏幕上分屏显示，屏幕提示 MORE 继续下一屏显示。这种方法可使操作者既方便又稳稳地查看文件内容，克服了由于系统快造成的阅读困难，与第一种方法比较，是前进了一大步。但也不能往回显示，只能往下页显示，过去的内容要想再查看，也需要再一次使用此命令。

利用输入输出重定向符“<”结合 MORE 命令实现。格式如下：

MORE<文件名

这种方法将分屏显示指定文件的内容，和第二种方法具有同样的显示方式，显然命令更简单，操作更方便。值得注意的是：DOS 在实现管道功能时，需建立两个临时文件如 ABOABOBH 及 ABOABOBH，命令执行完毕，自动删除两个临时文件。但在命令执行过程中，若计算机进行了重新启动，临时文件将废弃在磁盘上，必须由用户自行删除。此外，如果在 AUTOEXEC.BAT 中没有设置临时文件的存放路径，临时文件将存放在当前目录中，若当前盘被写保护或空间不够，管道命令将无法建立临时文件，因而也就无法执行管道命令了。

辽宁 邱占芝

重定向

输入输出重定向是 DOS 提供的一种功能，它可以产生各种各样的输入输出方式。DOS 提供了三个特别的命令行操作符来重定向输入和输出。

>(大于号)：把写向屏幕的标准输出定向给一个文件或外设。

<(小于号)：用一个文件或外设取代标准的键盘输入。

｜(竖线符)：把一命令的输出作为另一命令的输入。

比如：TYPE FILE1>PRN

表示将文件 FILE1 的内容送到打印机上直接打印，而并不是送到显示器上。这种打印方法的不足之处是，计算机将自动控制打印过程和打印格式，打印效果不能人为控制。

广东 李华辉

SUBST

大家知道，在 DOS 命令中，有一条 SUBST 命令，该命令的作用是让操作系统将一个子目录或驱动器的操作转向另一个驱动器，我们可以利用这个命令使一子目录变成 A 驱，加快运行。

如果您有一个很长的路径名（比如带有三层子目录），而您又常常用到它的话，那么有一个办法可以让您很简便的进出，而无须每次都要输入全部的目录名。用 DOS 下的 SUBST，键入“SUBST X:\DIR1\DIR2\DIR3”(X 是您没有用到的驱动器字母号，DIR1 等即是各级子目录名)，即可把 DIR3 映射成驱动器 X，每次要进入 DIR3，直接转 X：即可。

广东 郭鹏

DOSKEY

大家知道：DOSKEY 是 DOS 操作系统中一个颇有用的工具。它能将用户从开机到目前所使用的所有 DOS 命令存于右侧小键盘中，一调即出，但这只是它其中一个小用途。DOSKEY 的另一重要功能就是利用“＝”替换各种 DOS 命令（文件名也行），也可以方便地自创 DOS 命令，格式为：

DOSKEY 宏名＝自定义部分

例如用户若想输入 DIR 时不显示目录而起到清屏的作用时，可在 DOS 提示符下输入：

DOSKEY DIR＝CLS

DOSKEY CLS＝DIR

这样，DIR 和 CLS 的功能就被调换了。再比如要调换文件名，设 C 盘根目录有文件“ABC.EXE”和“BASIC.EXE”。要调换两文件，可输入(扩展名可省略)：

DOSKEY ABC＝BASIC

DOSKEY BASIC＝ABC

大家会发现，每替换一项 DOS 命令或文件名时，都要使用两次 DOSKEY，这也是值得注意的地方，若只使用一次的话，两个 DOS 命令或文件将起同样的作用，谈不上替换。至于它的用途，只举一例。如用户的 AB 两驱的线插反了，又不想拆机，就可用：

DOSKEY　A:=B:

DOSKEY　B:=A:

这样，AB两驱又可按用户的习惯工作了。

当自定义部分为一组DOS命令(包括批命令!)，各命令用分隔符“￥T”隔开，更令人兴奋的是，自定义宏中可带有参数，就象DOS批命令中的%1、%2……，只不过它的定界符不是“%”而是“$”。《大众软件》总第六期介绍的“文件粉碎机”COPY　NUL<文件名>功能，利用DOS　6.22版中DOSKEY自定义一个DOS宏一步就可实现：

DOSKEY　DEL=COPY　NUL　￥1

在需要删除某文件时，只要敲入DEL<文件名>即可。此外，每当我拿到POPSOFT所附软盘时，一拷进硬盘后就想马上使用其中一二，而又不想再额外多设PATH通道，故自定义了一个DOS宏：

DOSKEY　QR=@ECHO　OFF　￥T　CLS　￥T　CD　￥1　￥T　￥1　￥T　CD\　￥T　ECHO　ON

在需要运行某个和目录同名的可执行文件时，只要敲入QR<文件名>便可，比如执行UNDOS.BAT，只要敲入QR　UC　DOS，省却了进入同名目录一步，既快又省事。

有两点要说明，其一，DOSKEY自定义部分不可超过125个字符；其二，在机器掉电后，自定义宏将不复存在，除非你事先把DOSKEY宏写入一批文件（如AUTOEXEC.BAT)中。

当我们编写了一个复杂的批处理文件之后，有可能出现一些不知道原因的错误提示。因此我们往往需要逐步地执行批处理文件，以求尽快确定毛病出在什么地方。那么，要解决这个问题很简单，在您的AUTOEXEC.BAT文件中加入：

DOSKEY　BD=COMMAND　/Y　/C　$1　$2

当您需要调试一个批处理文件FILEX.BAT时，只须键入“BD　FILEX.BAT”即可让FILEX.BAT一步一步地执行（您可以按Y或N来决定是否执行），直至看到出问题的那一行。

江苏　黄文华　　四川　曾西

SET

在AUTOEXEC.BAT中或在DOS下加入“SET DIRCMD=”就可设置DIR的自动开关。例如：“SET DIRCMD=/P”显示一页后暂停，“SET　DIRCMD=/w”则每次运行DIR自动执行DIR/W的显示。特别值得一提的是“SET　DIRCMD=0”，可以保护目录中文件不易被人察看。显示的方法是键入完整的路径，如在“C:\A\B>”中打入DIR，将显示“File　not　found”信息，只有键入“DIR　C:\A\B”才能见以上目录中的文件列表。

类似于DIR，若在AUTOEXEC.BAT中加入“SET　COPYCMD=”同样可设置COPY的自动开关，对于MS-DOS　6.2以后（包括6.2）的版本，COPY、MORE、XCOPY都已有小改进，它们在执行时，若遇到文件名相同，将提示覆盖否。对于以前版本，则可用“/R”参数对于用NDOS.COM代替COMMAND.COM的用户有帮助，因为NDOS的默认值是不提醒即无条件覆盖。

浙江　张京京

CD最长时间为什么是74分钟?

黑龙江　陈海鹏

我们知道，CD最多可以录制74分钟的高保真数位音乐，那为什么偏偏是74分钟呢?原来，CD最早主要用于录制古典名曲，由于一般古典曲目的时间都非常长，所以有必要制定一项CD数位音乐长度标准，可以容纳绝大多数的古典乐曲，最终选定世界著名的贝多芬第九交响曲“合唱”为录制依据，而完整的第九交响曲即为74分钟，因此CD数位音乐的最长录制时间由此产生。

拷贝小常识

浙江　林立铭

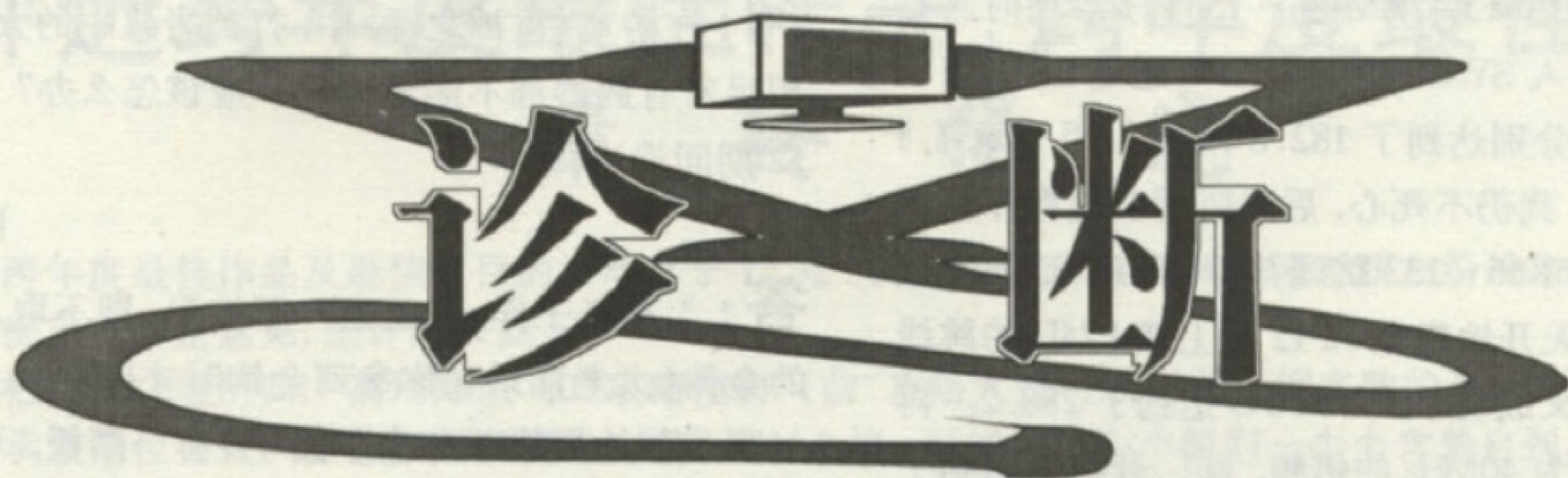
当用户向软盘拷贝文件时，如果软驱中的盘片尚未格式化或是一张坏盘时，DOS就会显示如下信息：

not　ready　error　reading　drive　A(B):

abort，retry，fail?

这时，绝大多数的用户会将软盘抽出，再插入另一张软盘，然后击R　键继续进行拷贝。

但事实告诉我们，击R键进行拷贝是不可取。因为DOS向磁盘拷贝文件时，首先要从目录盘中读出目录信息，这时如果DOS发现软驱中的软盘不符合条件时，就会显示如上信息，让用户进行选择。这时，用户换了软盘，DOS会将从第一张盘读出的信息写入到第二张盘中，影响了该盘的正常工作。因此，具体的做法应该是击“A”键放弃，然后插入另一张软盘，重新拷贝文件。



问： 我现在正在学习BASIC语言，但我发现BASIC语言分为QuickBASIC、QBASIC、GWBASIC、TureBASIC、VisualBASIC等几种，我不知道学习哪种BASIC语言比较好，这些BASIC语言是否能相互通用？QBASIC是否是QuickBASIC的简写？我在读一些QuickBASIC语言时发现它们没有行号，或是先有行号，当出现"DO"后就没有行号了，这些是否正确，如果将这些程序输入计算机时是否要加行号？

湖南　曾斌

答： 这些分支就如同我们的方言，它们在总体上是遵循BASIC语言规范的，只是各自有各自的特点罢了，如果想要相互通用，则只修改这些特点即可(与BC和MSC的情况相同)。至于学哪种好，则要看你的需要了，如果想在DOS下编程，QuickBASIC、TureBASIC比较不错，想在WINDOWS下编程，VisualBASIC是首选。

你所说的QBASIC应该是MS-DOS所提供的(早期的MS-DOS提供的是GWBASIC)，它当然不是QuickBASIC的缩写，只是由于微软与BASIC的历史原因才放人MS-DOS中的。

现在的BASIC语言对行号已经不太严格了，加不加行号都可运行，不过源程序中没有行号也就没有必要自行加上了(错误除外)。

北京　暗黑之龙

问： 为什么贵刊配套光盘上的动画录影机(AG)不能使？

北京　刘开

答： 因为AG是一个比较老的程序，它只能截下320×200的图像，而且它与某些486或以上的主板有冲突，如果你有一个386的主板倒也不妨试试，不过也不是百分之百的可用。

北京　张太

问： 我有一台486，一直想升级，但是面对INTEL、AMD、CYRIX等厂商推出的众多型号的CPU时，我茫然了，只是觉得AMD与CYRIX的5X86又便宜又与同型号的Pentium性能差不多，所以……而且听说利用主板跳线把CPU的主频提高后会使速度提升，那么买一个5X86，再把它给倍频了，岂不是比买同型号的Pentium还要划算，不知我的想法对不对，恳请指教。

北京　梁平

答： 你的想法与我一年前的想法相同，当眼看着5X86降到几百元以下，我开始兴奋地想动升级这个"歪念"时，我的"痛苦历程"就开始了。当我捧着我的"宝贝"到销售商处要求升级时，他们二话没说就麻利地为我忙开了，换CPU，改跳线，三分钟不到便大功告成，可开机一试，显示器却一片乌黑，硬盘也叫了一下便再没了声迹，我似冷水泼头，手中捏着购机时店家给的主板升级跳线更改表，瞪大了眼睛瞅着机器发呆，店家也如我一样尴尬而又无可奈何地宣判了我的主板"死刑"。而此时更让人难过的是我的旧CPU已低价卖掉了(奉劝各位千万别再重蹈我的覆辙，一定要待新的CPU安稳运行一段时间后再处理旧的)。正在我进退两难之际，我得到了一份AMD5X86-133的主板支持报告，它竟告诉我，我的主板能支持它，且性能还高于CY5X86-100的。可我购机的店家却告诉我要1995年10月以后的新版BIOS主板(我的海洋HP12主板的BIOS是95年7月份的)方可支持，但他们终于在我的努力下答应替我试试。这一试，居然还真的成功了，只是由于AMD5X86-133片内为33MHz的四倍频，而我的主板只支持三倍频，所以只好暂将主板跳为33MHz的三倍频来用，开机显示为ENHANCE　AM486DX4-100MHz。虽没有达到预想效果，但却证明了它的确可以在某些486主板上运行的事实。回到家后，我又试着将它跳为40MHz的三倍频，这回开机显示为120MHz，用SI测CPU为165.6，SPEED 2.0测CPU为401.45，SYSINFO测为237左右，已达到了P-75的水平，但距AMD宣称的SYSINFO能达到280以

上还有些差距。于是试着改主板跳线为33MHz的倍频，开机后显示为ENHANCE　AM486－133MHz，当时真是一阵狂喜，但是进入SYSINFO一测CPU还是237，而SI和SPEED2.0却已分别达到了182.8和445。用XING1.1测为18.2帧/秒。我仍不死心，后来听朋友说海洋新版HP15主板的AMD5X86－133跳线与INTELP24D的跳线是相同的，便异想天开地想在HP12板上按P24D的跳线也试一下，没想到又成功了，SYSINFO达到了288.2。再继续努力，主板跳为40MHz的倍频，哇！开机显示到了150MHz，用测试软件测CPU已达到了160MHz，可惜只运行了几分钟后即告死机，看来与某些杂志报道的只要散热好就可提高主频运行的事实不符，因为我的CPU有风扇，且在160MHz下运行几分钟后虽有些温度，但并不太高，于CY6X86"能煮熟鸡蛋"的温度还差得远。后据我了解方知，即便是正品，也不是所有的CPU都能够提频的，AMD的在70%左右，INTEL的要高些，但也不是100%都行的，碰大运吧！于是重又跳回，实际上除了SYSINFO的测量值有所提高外，连XING的值也未能提高多少，只达到18.5帧/秒，这还是在经过重新优化调整一些CMOS参数值后才达到的最高值。因此在这里也顺便提醒大家注意，换一个CPU也不是那么简单的事，除主板跳线需改动外，还要重新调整一些CMOS参数以适应它。

可是，当我高高兴兴地运行了一段时间后，软驱出了问题，但换了一个软驱后毛病依旧，手头的十多张软盘也全被我格坏了。黔驴计穷之下，又将机器搬到销售商处检查，最后查出是主板接口控制器损坏、软驱损坏。恰在此时我从某杂志看到这么一句话：某些486主板也能支持AMD5X86的CPU，但要是跳成Pentium级的（如INTEL　P24D），虽软件可正常运行，但软驱会工作不正常。哇！我这才恍然大悟，原来此间还有这么多的弯弯绕，经我这么一阵折腾，非但是软驱工作不正常，结果是软驱和主板一起报废。无可奈何之下，只得花钱重换了一块HP15的主板，颇有一种偷鸡不成反蚀把米的感觉，教训十分之深刻。

南京　雷射超人

问：在游戏《雷神之锤》中，打到岩浆中的大怪物时，我用尽所有武器都不能消灭它，应该怎么办？（1996年第12期问诊）

南京　Blair

答：1.准备工作：先观察一下地形，即不取人关时正对的金钩（大老怪只在你拿到金钩时才出现），上到二楼转一圈，你会发现两侧过道中间各有一踏板，可使各自一侧的电极下降（但很快回升），而在电梯正对处的踏板可使两侧电极间放电（这可是关键）。好了，记住位置，我们可要动真格的了。

2.回到入关口，拿上金钩，转身狂跑（不必理睬大老怪，暂且任其嚣张片刻），直上二楼，先沿两侧过道跑一圈，目的是先后踩上两侧踏板，令电极下降，然后马上跑到中央踏板处踩上放电踏板，于是乎不费一枪一弹（再多也无效），一阵电击之后，老怪就呜乎哀哉了，明白了吗？那就自己跑吧。

这种过关方法也许是想告诉你胜利不只来自于勇猛的拼杀，更来自于冷静的头脑，即智慧比力量更重要。不过以上方法只适用于EASY模式，至于HARD模式嘛，挺无聊的——你照样跑五圈就行了（不过注意了，两侧的踏板可不在过道中央了，而是在中央偏外侧一步处，使你必须多拐一点弯，否则怎么叫HARD呢）。

北京　废人

问：《绝代双骄》中的雷霆刀如何一开始就拿到（不用PCTOOLS改）？

北京　司席

答：在雷霆刀的上方有一个人，与他对话后可得知阎王医有一种金针渡穴的功夫。去阎王医的居所，与他对话，他会用金针渡穴为你提升功夫。出来一看，等级已成为11级了，再去谷口就可拔出雷霆刀了。此法成功率很高。

上海　罗晶

求诊

一、我在单位用3DS制作动画的时候，时常发现线条错乱的情况，不知是什么原因？

浙江　施俊

二、我有一台WESCOM牌，型号是600F的显示器，它的变压器烧坏了，不知可用何种品牌的变压器替换，以及何处有卖的？

南京　周其进

三、《新蜀山剑侠》如何找到聚魄练形丹？

北京　施量

四、我在玩《英雄传说》时，在第三章从芭芭拉之家出来后，去那修城向李斯顿伯爵要龙之泪，可伯爵家门口的卫兵总是不让我进入，望给予指点。

北京　翟飞

评选跨年度最佳作品，跨年度最佳栏目

最终揭晓

评选跨年度最佳作品及最佳栏目的活动已于12月30日截止了，在此其间读者朋友纷纷来信，对我们的一些栏目和文章提出了修正意见，统计结果如下：

最佳栏目是众望所归，**“实用知识”**和**“攻略指引”**（前“攻略大全”）获得了压倒多数的支持，分获应用篇和娱乐篇的最佳。承蒙诸位抬爱，**最不喜欢的栏目**大家都没怎么填，可能是担心小编们一个个含羞自刭，没人替诸位编杂志了。但我们还是找到了零星的反对者：应用篇的**“网络时代”**栏目反对声最多，难道我们真的超前了么？对于这个栏目以后将在篇幅上加以控制，保持新鲜度，但又不过于长。娱乐篇中**“游戏剧场”**遭到相对多数的反对，占了反对票的64%，看来《反击》在大家心中留下了很深的伤痕，我们会尽量弥补这一点，希望大家能来信和我们探讨，如何来做好这个剧场。

最佳文章出奇的难选，票数相当分散，真是萝卜青菜各有所好。对应用篇大家可能都是挑对自已有用的文章，而对于娱乐篇，写一个好游戏可就占光了，某编辑看了娱乐篇的评选结果后脱口而出：“怎么有点象TOP TEN呀！”这给统计带来很大的困难，统计结果出来竟是满满的三页纸。为公平起见，除设两大版块的最佳作品外，又增设二等、三等奖，以鼓励优秀作者。

	应用篇			娱乐篇		
	期号	文章	作者	期号	文章	作者
最佳作品	1996.8	《漫谈BBS》	River Pan	1995.10	《仙剑奇侠传》	李鹏
二等奖	1996.11	《反病毒软件》	邓琦敏	1996.3	《命令与征服》	GAME KILLER 卢勇
	1996.2	《内存及其优化》	赵效民	1996.11	《时空游侠》	杨威
三等奖	1996.10	《OS演义》	庞大	1996.7	《命令与征服——隐秘行动》	谢青、飞鹰
	1996.4	《数据压缩软件》	亚伦、摩西	1996.10	《如何编制RPG游戏》	竺强
	1996.7	《驾驭NORTON UTILITIES》	张代奇	1996.1	《炎龙骑士团Ⅱ》	李永振、傅星、李鹏

幸运读者名单

上海：林一　张伟钦　陈东　吴勇华　杜树人　王勇　彭晓播　丁春峰　张金刚　庄蔚　杜晓华
北京：贾小华　李萌　柴然　于卓　赵雪　赵玉环　谭羽　王宇　朱克雷　甘越　张昊　王晓凌　刘谦
新疆：李真虎　李玉成　臧忠江
云南：陈晋丰　郑阳
河南：王宏伟　李燕华
海南：蔡良
天津：张晓晨　史俊　张晨　柳楠　王晖
黑龙江：杜洪静　王浩宇　李野枫　呼大庆　张岩　王晓丹
辽宁：罗禹　张畅达　王寒冰　王德巍　梁森　林钟琼　徐飞　冀倩莹　李新
吉林：王珠峰　刘柏坚
山西：韩韬　师翼
山东：朱晓良　孙鹏　于文靓　张秀　李辰　栾晓冬
江苏：伏广治　周勇飞　冯元元　张烨　于杰　俞志强　吴健　文武　高辉
浙江：楼勒　冯亦舟　孙丁舟　张磊　林剑侠　吴剑钧　李阳　蒋智玮　丁中伟　黄清　梅嫣红
甘肃：冯世君
贵州：关健
安徽：朱阳　顾健　罗智敏　崔治国　赵文　胡茂庆　汪哲
福建：杨帆　袁思雄　翁景峥　陈虹　郑灵飞
河北：龙翊湘　王春红　张谊　刘飞　杨勇　郭伟
江西：刚宁达　刘瑜
陕西：史锋　李斌　姚可俊　王靖　刘峰　王恺
四川：张萍　张珂　邓鹏　赵长路　张伟　喻模
湖北：曾勤　李作鹰　曾鸣　高俊　张翼　沙鑫燕　凌亚宇　马金波　吴萌
广西：卢杰　黄绍晖　陈建纲　罗坚　何炳蔚　莫运承　莫汉昌　黄海英
广东：冯雅　李咏涛　麦同辉　湛舜研　于雁珍　朱家俊　冯波成　赵振中　徐方权　马濠明　廖和桐
湖南：王磊　王继翔　喻凯　陈骏　杨明　陈笛　朱冬波

大众软件服务快车

市 场 星 云

(本期广告索引)

可在读者服务部邮购的刊物

	零售价	挂号费	快件	特快专递
95月刊(8、10、11)	4.80	1.00	13.00	22.00
96月刊(5、6、8、11、12)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊	6.00	1.00	13.00	22.00
配套磁盘	10.00	2.50	6.00	25.00
增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.50	13.00	25.00
1996合订本(上)	22.00	3.00	25.00	40.00
1996合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00

注: 因邮费上调幅度较大,杂志社已无力承担,自 1997 年 1 月 1 日起汇款邮购将收取邮费(详见上表)。1 月 1 日之前汇款仍按原规定办理。

关于“第二届大众软件奖”纪念券的使用说明

●请保存您得到的纪念劵。1997 年 7 月我社将举行“第二届大众软件奖”的开奖仪式,届时,将采取摇号的方式抽奖,同时公布各奖项的中奖号码。具体兑奖方法请见 97 年 5 月刊

●目前,有些读者由于不清楚纪念劵的使用方法,已将其寄回杂志社,不过请放心,我们已安善为您保存,并将替您兑奖,如果您幸运中奖,我们会将奖品寄给您。

启　事

本刊《1996 年合订本(下)》因春节原因,推迟至节后开印,发行期顺延,请已预订的读者朋友耐心等待,并予以谅解。

邮购(邮局汇款):

收款人地址:北京和平门邮局 3056 信箱
收款人姓名:大众软件杂志社
邮编:100051
附言:写清您订购的内容

特别注意:

填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免无法投递。

《大众软件》95 合订本(平装、精装本)均已售完,请勿再汇款邮购。





序 宫殿大厅

风暴大陆是我们共同的家园，这里美丽富饶，人民安居乐业。但突然有一天，魔头的军队入侵了。他们所到之处，一切都变成了废墟。尽管风暴大陆的军队做了最英勇的抵抗，但由于魔头拥有强大的魔力来护佑他的军队，所以战争一败再败，除了女王的城堡外，几乎所有国土都沦陷了。

为击败魔头，女王召开了一次会议，决定召集五名勇士打一场特殊的战争——盗取魔头的魔力之源，并带到"黎明之砧"毁掉，使他的魔力消失，从而战胜他。

我——娜鲁，就这五名勇士之一。这样的冒险对一个力大勇猛，武艺高强的战士来说是再合适不过了。由于兴奋，我很晚才入睡。第二天睁眼一看，日光正午了，别的人都已不在。我赶紧打开墙上的机关走出门去。一出门就遇到一个小男仆维雷夫，他告诉我别人都已开始冒险了，宫庭魔法师和兵器员正在等我。告别维雷夫，下楼来到大厅一层，在2处遇到了宫廷魔法师襄卢卡。他教了我一个"医疗术"，又让我选择再学一个战斗用法术。我胡乱挑了个雷电系的法术，学会就离开了。在下层房室一层的6处我见到了兵器员泰尔，从他那儿挑了一样最称手的武器(可从战斧、戟、阔剑与飞刀中选择)，这与我健美的形象很般配。来到下层房室一层8处，法师阿查雷哈正在等我，他告诉我通过他身旁的"空无门"，就可到达狮鹫堡，从那里出发去黑暗灯塔，找到那儿的魔法师，他会说出有关魔头魔力的秘密。我耐着性子听他唠叨完，便一步跨进那"空无门"。



一、狮鹫堡

哈，我现在已经站在狮鹫堡，真正的冒险开始了！干掉几个四处游荡的剑士后，我在7处敌人的尸体上找到了一把钢环钥匙。用它开启10处的锁柜，升起身后的铁栅栏。没想到被关在里面奄奄一息的竟是堂堂的狮鹫堡领主，一开始他错把我当成是前来救他的忠诚卫士帕沙发，当我向他解释后，他请求我不要救他这个垂死的人，并要我找到帕沙发，让他快点离开。作为信物，他把他的戒指给了我。离开这个可怜人，我上楼来到狮鹫堡主层。在主层二楼的34处找到了"天补术"的法术卷轴，我很快就学会了这个法术，随后从22处的大门离开了狮鹫堡。

(1)1、3、4为踏板；

(2)2、5、12、15、18、27、28、29、33、35为开关；

(3)6处宝箱有钢环钥匙；

(4)10、11为用钢环钥匙开启的锁柜；



天补术，栈桥立刻复原了。进入灯塔后，我发现许多敌人。难道这儿已被魔头的军队攻陷了？黑暗灯塔里的魔法师怎么样了？满怀焦虑与不安，我一边战斗一边前进。路上见到墙上有许多突出的大机关，便一一关掉。最后发现两个楼梯，一上一下，还有一个通往灯塔北方的出口（进来的是西口）。还未见到魔法师怎么能离开呢？于是我走向上楼的梯子。

没走多远，就在三楼25的房间里发现了魔法师的尸体，旁边还立着一个鱼形雕塑。我悲痛不已。不仅为一个优秀战士的牺牲，也因为寻找魔头魔力秘密的线索就此断了。我下意识地向四周望了望，忽然发现一颗亮闪闪的大珍珠，不远处还有一个宝箱，打开一看，是一篇古怪的咒语。我把大珍珠放在鱼形雕塑的嘴上，试着念那篇咒语。呀！珍珠上竟呈现出了黑暗灯塔魔法师的灵

(5)9为狮鹫堡领主；

(6)杀死13、14、16、17、19、20、24处的敌人可得到钢环钥匙；

(7)推动21处的巨石压住南方的踏板，可打开旁边的门；

(8)推动30处的巨石压住南方的踏板，可打开31的门；

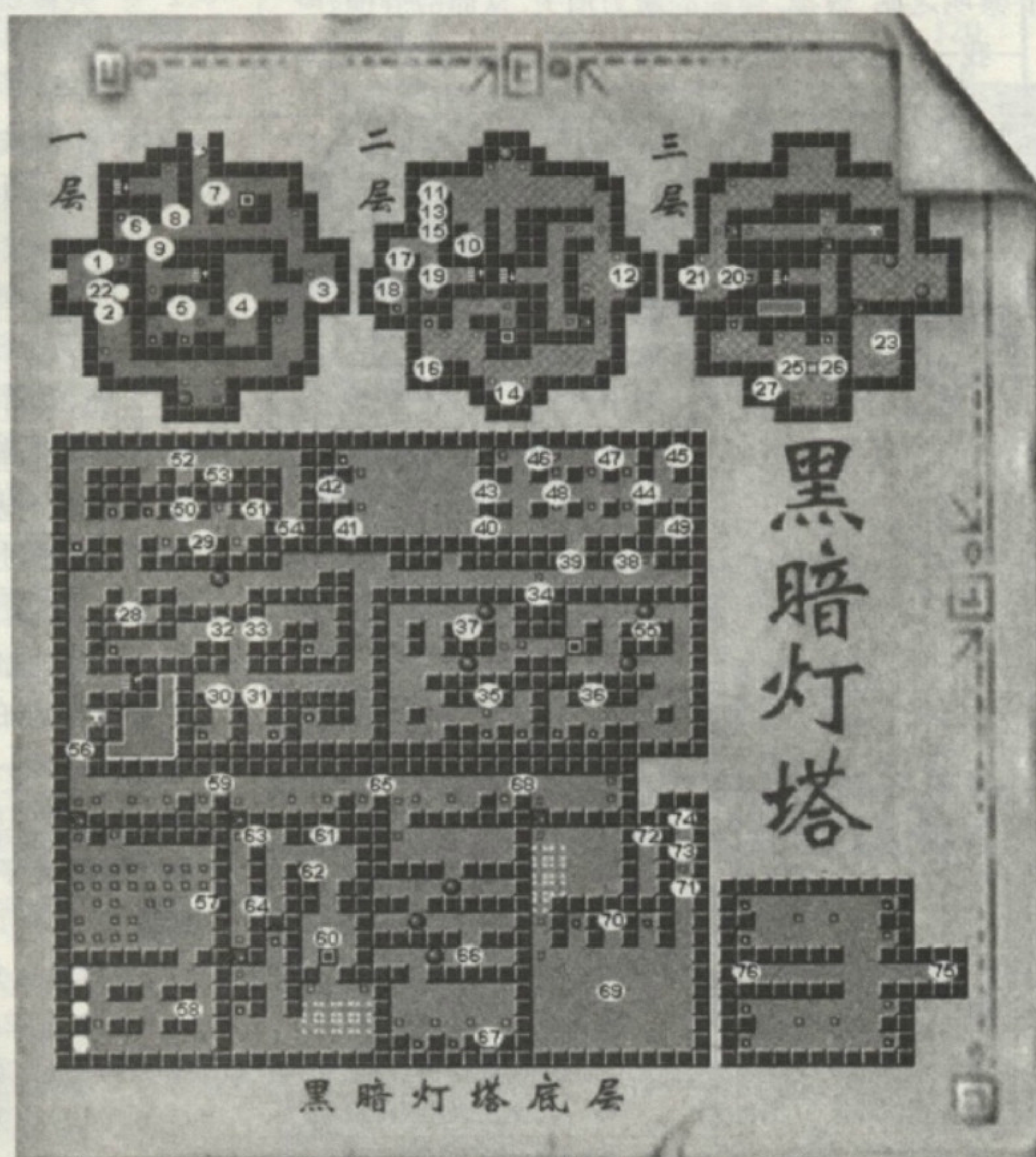
(9)把金爪放入32的小洞可打开旁边的门；

(10)压住23处的踏板，才可通过西方的门；

(11)需用重物压下25房内的两个踏板才能打开26的门。

二、黑暗灯塔

刚一出门，我就遇上了狮鹫堡领主的忠诚卫士帕沙发。当我告诉他有关堡主的消息与命令后，他根本就不相信，直到我拿出了戒指，他才决定听从狮鹫堡领主的遗命。作为回报，他给了我一只装金币的棕皮袋。告别帕沙发，我来到海边，却发现通往灯塔的栈桥已经损坏了。这难不倒我，施展



魂。他告诉我，在离灯塔不远处有一条沉船，那里面有一个恶魔，它知道魔头魔力的秘密。要到沉船必须使用召唤海螺唤出海怪，开出一条海路到达那里，那海螺就藏在灯塔地下室中。

OK，立刻出发。下到灯塔底层的大陵墓。刚向南走，就被56处的一个被召唤而无法动弹的石像鬼挡住了去路，而要想过去只有替它解除召唤。还好，我在29处找到一本记载着解除方法的《召唤之书》，又在37、55处找到了书中所提到的召唤号角与生命之灯，同时还在41处找到了魔法师所说的海螺，而且我从在54处找到的《壳之书》中得知了这海螺的用法。回到56，我手提生命之灯，吹响召唤号角，随着生命之灯的破碎，石像鬼消失了。我走进隧道深处，在最东面的角落发现一间密室，通过那儿的传送口，我在76见到一本被锁住的魔书，它教了我"黑暗斗篷"的法术。随后我爬回灯塔一层，从灯塔北出口走到栈桥的尽头。前面不远就是沉船！我吹响了海螺，立刻从海中升起一只海怪。它答应为我开辟一条海底通路，却是迷宫通路，而且还有个什么不好惹的海洋夫人，我嘟囔着，一头跃进了大海。

(1)压下1处西方的踏板可消去1处的传送点，然后压下1处东方的踏板打开2处的门；

(2)4处的踏板控制其北方的秘墙；

(3)3、5、26、28、57处为开关；

(4)6、17、30、31、32、33、40、63、64处为幻象墙；

(5)把7处的巨石推到其东方的踏板上，可打开8、9的门；

(6)10处的开关可打开11的门；

(7)压下12处的踏板可打开13的门；

(8)压下14处的踏板可打开15的门；

(9)16处的宝箱中有"复仇风"法术卷轴；

(10)18处的开关可关掉19的力场；

(11)穿过20的幻象墙，从宝箱中找到铁龙钥匙；

(12)21可传送到1处；

(13)22可传送到21处；

(14)拉下23墙上的四个开关，可打开24的门；

(15)铁龙钥匙可开启27的锁柜，打开北方的门；

(16)34可传送到35；

(17)34、35、36可相互传送；

(18)38的开关可打开39的门；

(19)43可传送到44；

(20)45的宝箱中有"火山灰烬"法术卷轴；

(21)46、47可相互传送；

(22)48的踏板可切换45、49两密室的开关；

(23)压下50的踏板打开到51的传送点传送到52；

(24)53的宝箱中有"冰铸"法术卷轴；

(25)58、61、67有紫水晶之钥，可打开59、65、68的门；

(26)把巨石推到60上，可打开前方的门；

(27)62、66的开关可打开旁边的墙；

(28)开启69屋中的所有开关，就能打开所有的门；

(29)70的宝箱中有"混乱铁拳"法术卷轴；

(30)先开启71的开关，打开旁边的墙，再将72处的踏板压下，可打开73的门；

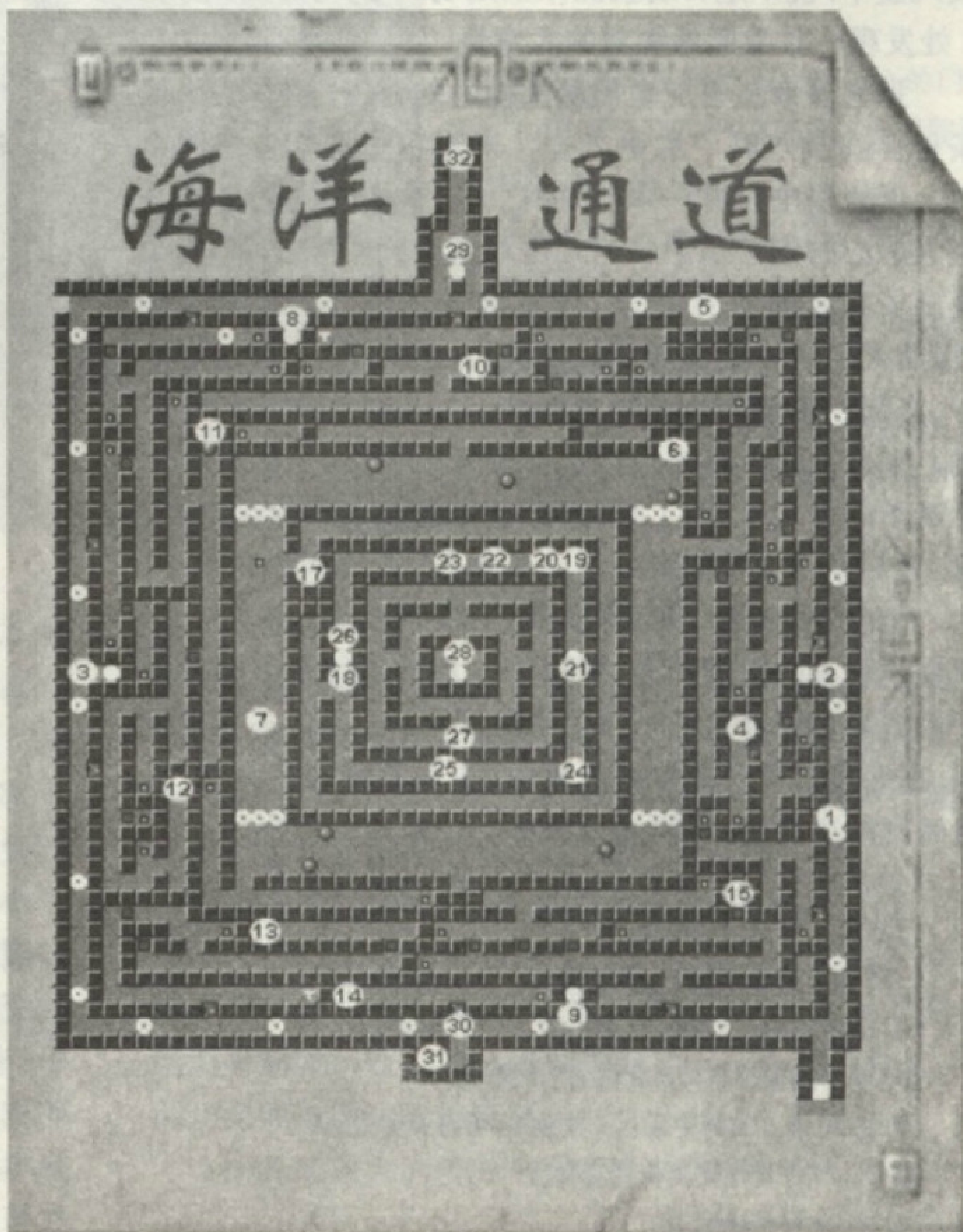
(31)74的传送点可传送到75；

(32)75的传送点可传送到56。

三、海底迷宫

海底迷宫中的怪物都是带毒的，还好我有足够的解毒药水。在途中的宝箱里我发现了许多珍珠，还在4处找到一个灵魂链符像，如数收藏好，肯定有用。走到5处忽然遇上个女妖似的人物，她就是海洋夫人！我使用灵魂链法术后（或使用灵魂链符像）小心翼翼地与她交谈，学到一种叫"吸血鬼之迷雾"的魔法。突然她过来企图吸取我的灵魂，幸好我早有准备，在灵魂链的保护下安然无恙，损了她两句后扬长而去。

终于来到了迷宫的中心。这里有一扇门，门旁的小洞意味着需一把钥匙才能开启。把珍珠塞进去试试，门开了！我一路冲进去，用捡来的珍珠打开了所有的门，终于进到中心迷宫的内部。这里有一个传送口把我送到了



一个出口32，走出去一看，到沉船了！

(1)1、6、7、10、11、12、13、14、20处宝箱中有珍珠；

(2)2、3可相互传送；

(3)8、9可相互传送；

(4)15处有"狂笑骷髅"法术卷轴；

(5)16处有"湖之反射"法术卷轴；

(6)18可传送到19；

(7)21可传送到22；

(8)23可传送到24；

(9)25可传送到18；

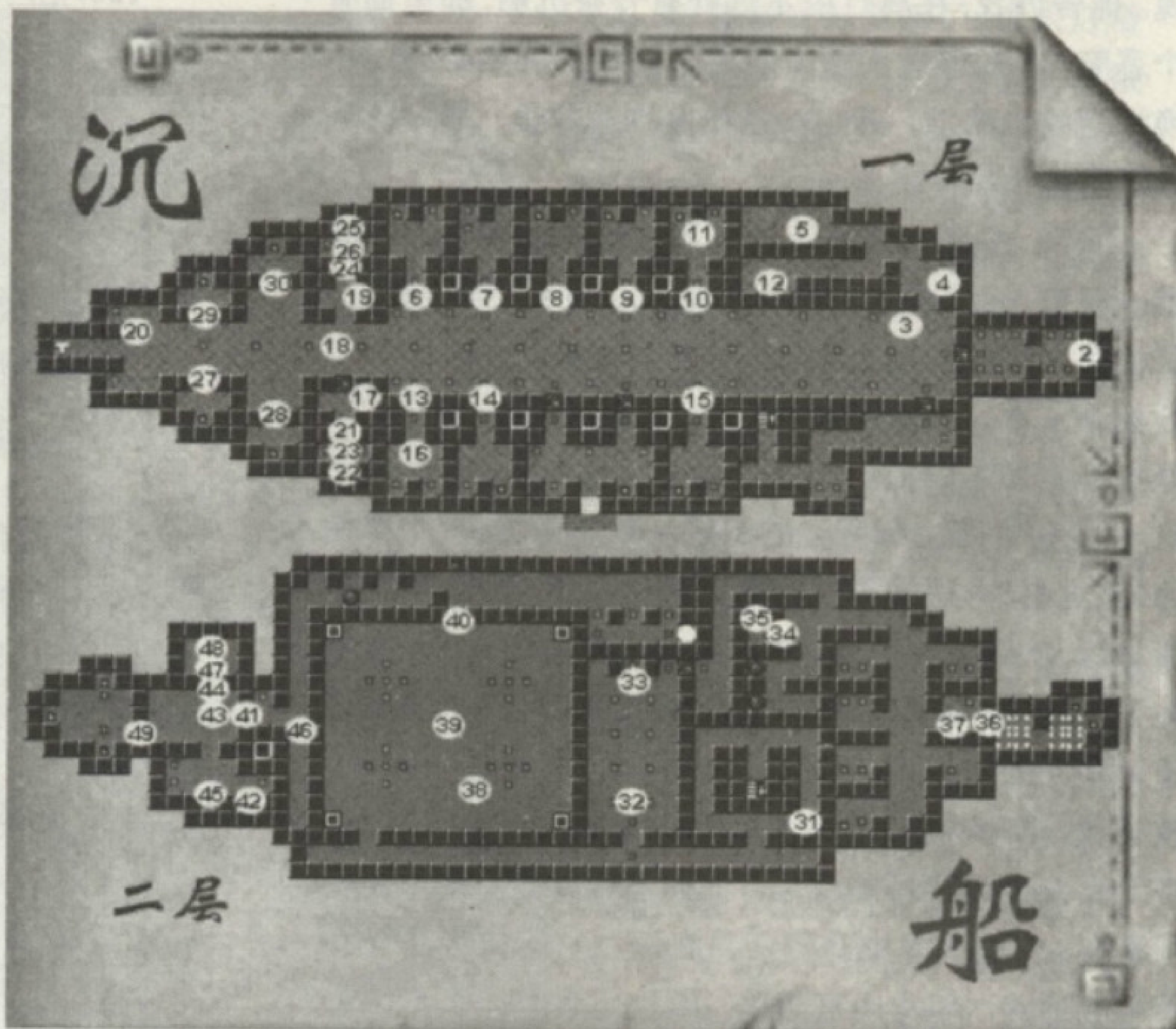
(10)把20处拿到的第九颗珍珠放入18南方一格的洞中，可消去18的传送点；

(11)26可传送到27；

(12)28可传送到29；

(13)29可传送到30；

(14)31可传送到28。



四、沉船

进入沉船后，我遇到许多青面獠牙的僵尸水手。砍倒它们后，有个僵尸留下一个绿油油的小东西，捡起来一看，是一颗腐烂的心，恶心！但无奈还得装入囊中，说不定日后就能派上用场。向东杀了不远，在2处发现一只被紧紧锁着的大章鱼，它就是恶魔？

那恶魔章鱼答应说出魔头魔力的秘密，但作为交换条件要我找八颗"水手之心"来给它积攒能量摆脱束缚。可我袋中只有一颗"水手之心"，只好再去追杀那些叫人恶心的僵尸水手。当恶魔章鱼得到八颗心后，终于说出了魔头魔力的秘密。原来魔头的邪恶力量来自于"深黑火山岩"。若想破除这种魔力，必须满足八个条件：一、必须以很坚硬的铁用力捆绑；二、以闪亮石头的神圣之心来装饰这个箱柜；三、以龙琥珀的精华、土和根的出生赋予能力；四、黏土的牲礼，用来结合其元素的法力；五、用寻常刀子不能雕刻的木头雕刻，去找那邪恶的树；六、拒绝爱的力量，死亡英雄的灵魂能够增强法力；七、用哭泣月亮的眼泪调和材质；八、用传奇的黑节瘤锻造于他的歌声结合之下——这说的都是什么呀？不等我发问，那恶魔章鱼已攒够能量消失了！带着满腹的疑虑，我退回到海底迷宫，从西北方的另一个出口走了出去。

(1)杀死1、5、11、16、31、32、37、38的僵尸水手，可得水手之心；

(2)3、4、17、19处为拉杆；

(3)5南方的五个拉杆分别控制6、7、8、9、10的门；

(4)12墙上的三个拉杆分别控制13、14、15的门；

(5)18的踏板控制其南北两扇门的开启；

(6)往20墙上的洞中塞入一枚金爪，可打开旁边的门；

(7)21、24的传送点只传到它背后；

(8)22、25可传送到18；

(9)压下23、26左右共四个踏板，可打开27、28、29、30的门；

(10)杀死33的水手，得到珍珠蛇钥匙，它可开启41的门；

(11)穿过34的幻象墙，开启35的开关，可打开36的暗墙；

(12)把39房内的四块巨石分别推到墙角，可打开40的门；

(13)42的宝箱中有"船长日记"；

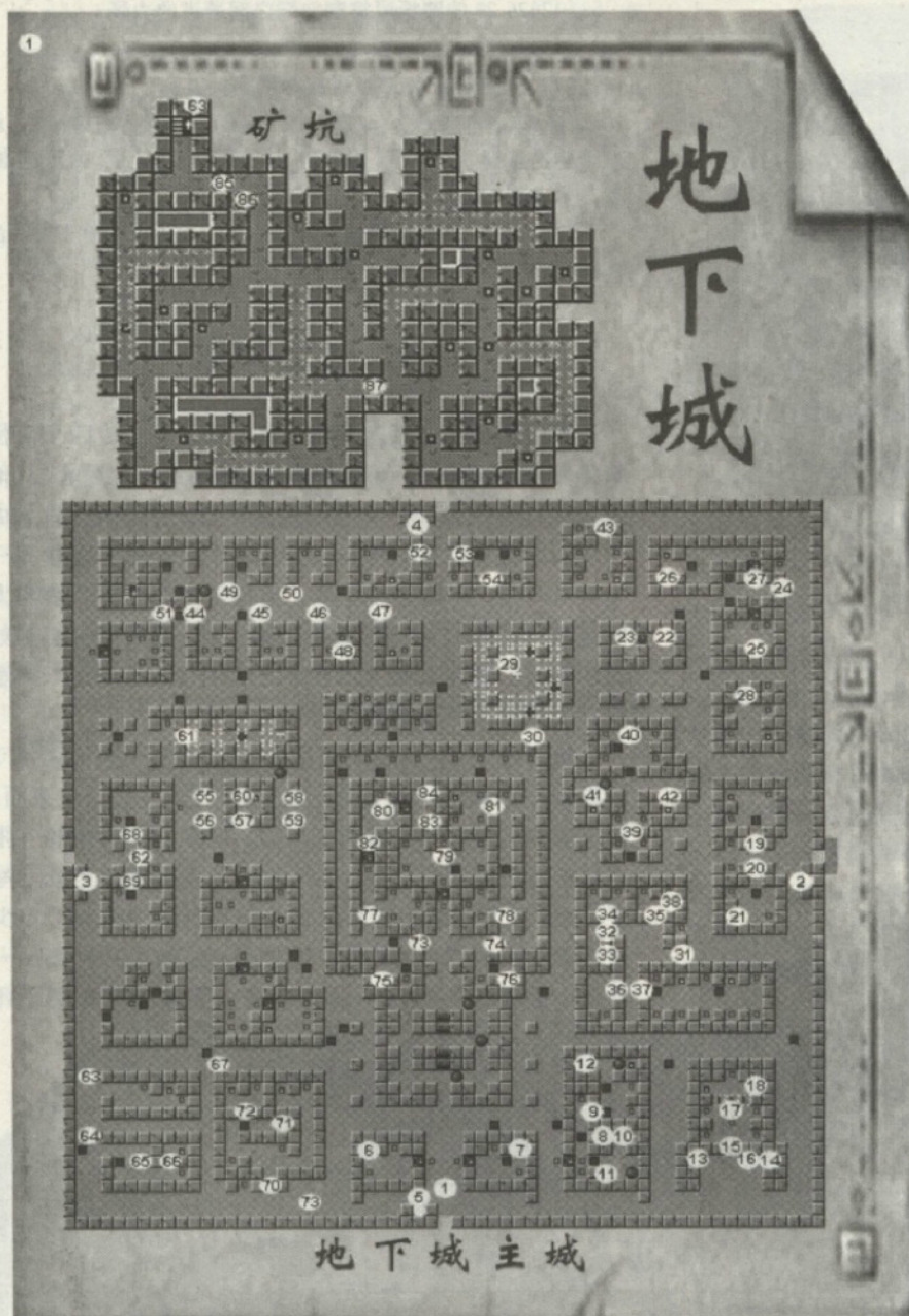
(14)43的踏板控制44的暗墙与45的传送点；

(15)47有个向南推的力场，需绕过它才能开启48的开关；

(16)拉下48的拉杆，可打开49的暗墙。

五、地下城

从水底迷宫西边的出口离开，我径直来到了地下城。奇怪的是这么大的城市竟连个人影也见不到，倒是和不少怪物撞了个满怀，自然少不了一番拼杀。走了好一阵子，我才在1处遇到一位畸形的老人。从他那儿得知，原来为了得到地下城的宝石矿藏，魔头对这城市施了邪恶魔法，所有人都变成了象他这样的怪物，只有他还没有失去理智。告别了这个可怜人，我在25又碰上一个小鬼，从他那儿得知他的主人瑞连——地下城最伟大的魔法师恐怕已凶多吉少了。在48我终于见到了一个完完整整的人，那是个小女孩，她竟然没遭魔头的毒手。但逃脱此劫的她仍十分悲哀——因为她非常惦念在矿坑中寻找心石的父亲。于是我前往地下矿坑，使用天补术让85处崩塌的坑道恢复了原样。随后在86找到了女孩的父亲，他把他用来寻找心石的工具——心之诱石



给了我。拿着这心之诱石，在矿坑里一番好找后，终于在87南边的墙上找到了恶魔章鱼所说的闪亮石头——心石!

(1)2、3可相互传送；

(2)4、5可相互传送；

(3)6、7有翡翠叶钥匙；

(4)7有《战争日记》；

(5)8有铜日钥匙，可开9的门；

(6)拉下10的拉杆，再踩一下11的踏板，可使12的圆石滚向东边，反之使它滚向西边；

(7)拉下13、14的拉杆可关掉15门前的传送点；

(8)16、27、32、44、45、46、47、49、50、63、64、65、73、74、77、78为拉杆；

(9)17为幻象墙；

(10)18有"邪恶妖火"法术卷轴；

(11)19、20、52、53、68、69的门用翡翠叶钥匙开启；

(12)21、54有钢环钥匙，可打开28、43的门；

(13)22有命令卷轴；

(14)杀死23、38、67的噬人怪，得到泪之匙，可打开24、39、70的门；

(15)26有"大地之音"喇叭；

(16)杀死29、30的噬人怪可得翡翠叶钥匙与安卡石；

(17)31的门用安卡石打开；

(18)踩四下33的踏板可打开34、35、36、37的门；

(19)拉一下40的拉杆，打开41的门，再扳动一次，打开42的门；

(20)杀死51、62、66的噬人怪可得翡翠叶钥匙；

(21)压下55、56的踏板，打开57的门；

(22)压下58、59的踏板，可关掉57门前的力场；

(23)60有紫水晶之钥，打开61的门；

(24)打碎71的巨石，打开72的门；

(25)压下75、76的踏板，可消除滚石附近的妖火机关；

(26)杀死79的剑士，得黄铜骷髅钥匙，可打开81的门；

(27)杀死80的忍者可得"解读头盔"与密码信息卷轴；

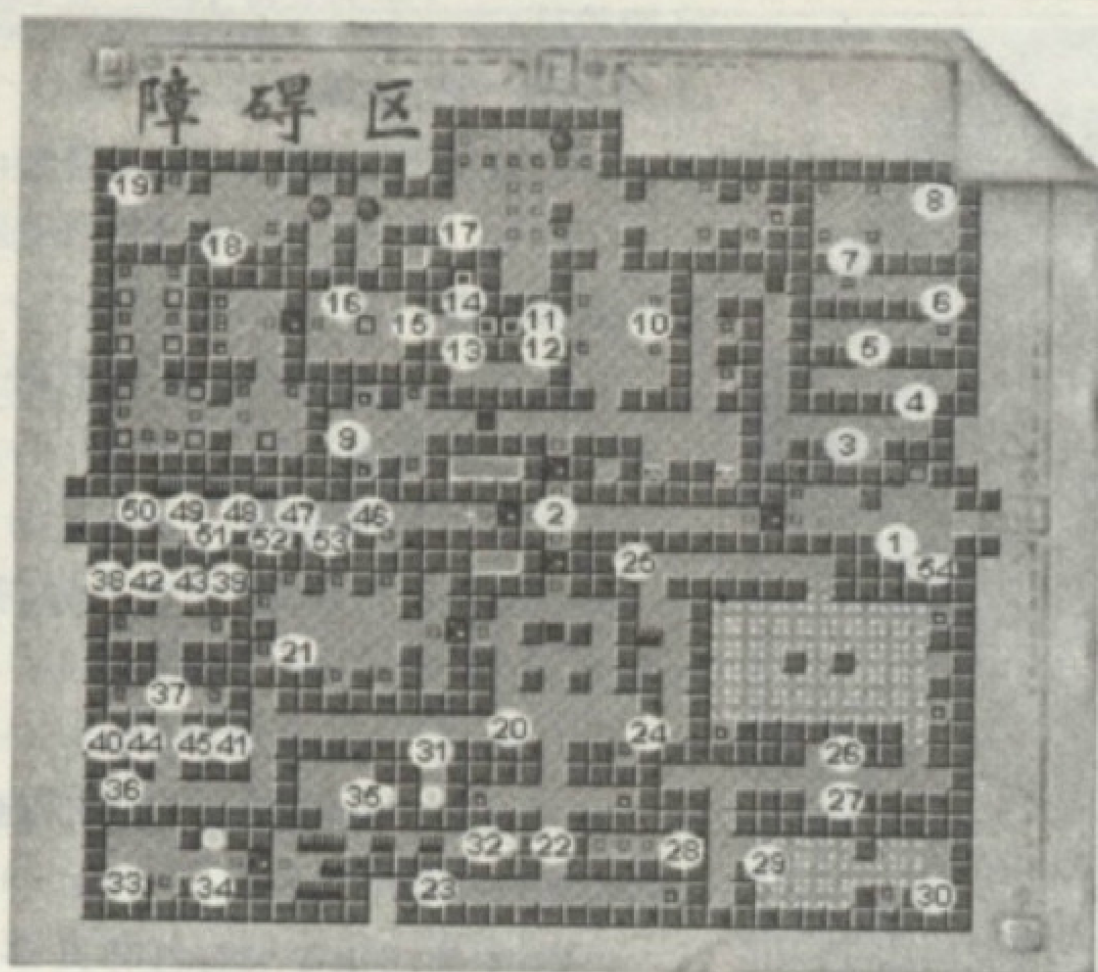
(28)多踩一下82的踏板，打开83、84的门，从中可找到太阳盘与翡翠叶钥匙。

六、障碍区

从地下城西边的出口离开，刚一出门就在路旁遇上了五个勇士中的魔法师伊米斯。他告诉我别人都去了棱堡，他自己则想进入老神木，前往根之地，然而通往老神木的吊桥没有被放下来，因此他无法过去。

告别他继续向西，半路上向破屋中的矮人买了一些包括"疯狂雷电"法术卷轴在内的东西，由于破屋后的桥梁有魔法保护而无法通过，所以我穿越一片遍布尸体的战场来到障碍区。刚一进去就遇上一个垂死的战士，没说几句话他就永远地安睡了。

这儿的敌人大多是一种红色大狒狒，它们力大无比



(12)26、27的踏板可控制它们之间通道的力场；

(13)压下28的踏板，打开其东方的门；

(14)31南方的传送点可传送到32；

(15)离开时先压下34的踏板，可打开其背后的传送点，从这个传送点到35，从35传送到32，再倒走进入32的传送点，就可传送到29；

(16)踩下50西方的踏板，打开53、54两个可相互来往的传送点。

七、月之神殿

离开障碍区，直向西行，我来到了一个由四个奇怪祭坛包围的小广场。在其西南方，我遇到一位医者，从他那里得知这荒凉的广场就是神圣殿堂的所在地，只是由于魔头的侵入，才变成了这般模样。此外他还送给我一个树叶环冠，并教我治疗术。当我把拿到的春分盘与太阳盘放入东方与南方祭坛中的洞中时，竟发现它们是如此的吻合。看来如果把四个祭坛都装上时盘的话，神圣殿堂大概就会恢复原样了吧。

离开小广场，向北来到月之神殿。刚一进门，就在2处看到一支悬空的鹅毛笔。当我走近它时，它点点桌面，似乎要告诉我什么。我灵机一动，把在门口刚捡的一张空白羊皮纸给了它。果然，这鹅毛笔立刻自动在纸上写了起来，只可惜纸短话长。于是我在神殿中搜集了不少空白羊皮纸给它继续书写。这才渐渐了解了一些事——神殿中的僧侣们被魔头的黑暗魔力变形并被移到了死

且十分经打，要不是由于它们缓慢的移动力，恐怕我还不是它们的对手呢。在15暗墙后我找到了一支对抗魔头的风暴大陆军队。由于我肩负着夺取魔头魔力的神圣使命，所以只好拒绝了他们要我加入的请求，唯一可以给他们的只有我的祝福与祈祷了。离开了这些好男儿，我又在22遇到了一只被魔力墙困住的大狒狒。一问才知它就是这里所有狒狒的头领，魔头为了利用它的子民而把它作为“狒”质关了起来。满怀仇恨的它信誓旦旦地向我保证：一旦它获得了自由，就将率领它的子民投入对抗魔头的战斗中去。替魔头制造一批如此强大的敌人正是我所求之不得的，所以我毫不犹豫地用在17的宝箱中找到的枯手钥匙替狒狒领主解开了魔力墙。

为了穿过障碍区，我先用巨石符像压下8、19、30、33的踏板，从而打开38、39、40、41的门，再用四把象牙白狮钥匙打开42、43、44、45的门。然后按下38、39、40、41墙上的按钮，从而打开了47、48、49、50的门。这样，我就能从西方的出口离开了。

(1)1、3、16、25、29、36、51、52为按钮；

(2)2为旋转力场；

(3)4、5、6、7的墙时有时无；

(4)杀死9处的疯狂武士得到黄铜骷髅钥匙，可开启46的门；

(5)杀死10、17、21、37处的疯狂武士可得到象牙白狮钥匙；

(6)劈开11的巨石，进入12的幻象墙，再将13、14间的巨石向北推到底，就可打开15的暗墙；

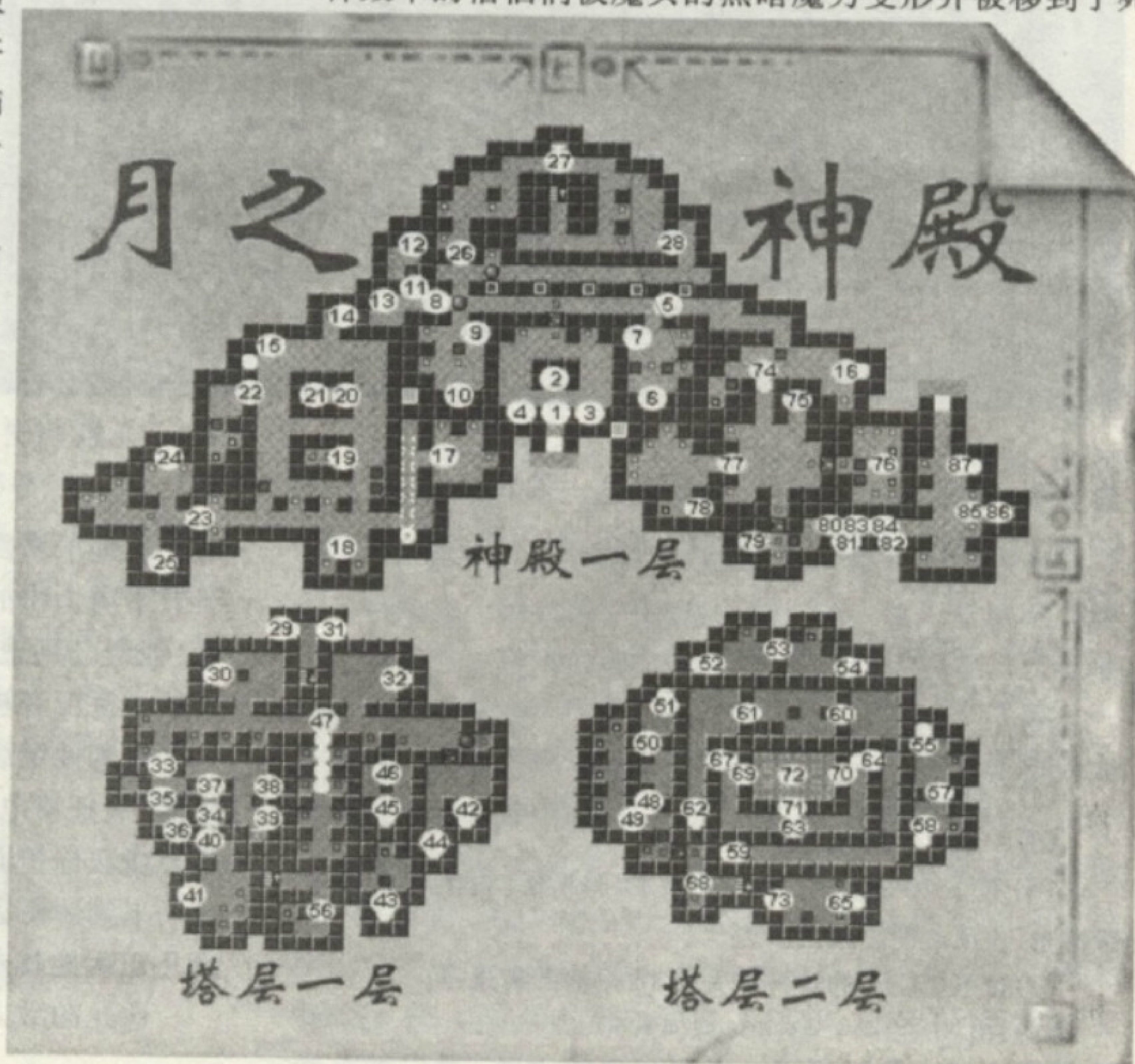
(7)12、13、14、31为幻象墙；

(8)18的宝箱中有枯手钥匙；

(9)杀死20的疯狂武士可得铜日钥匙；

(10)23的宝箱中有春分盘；

(11)24的门可用铜日钥匙打开；



亡之城与东塔；通过峭壁有三条路，其中之一为拱桥，只要有通行石就能通过……

在69处遇到了这神殿的主人月之女神，从她那儿得知要越过峭壁需要老神木的帮助，当我看到她为了被蹂躏的风暴大陆而哭泣时，心中不由得一动——这大概就是那哭泣月亮的眼泪吧！于是马上拿出在41找到的神圣试管装下一些。此外我还在24处找到了通行石。

(1)1、4、6、10、12处有空白羊皮纸；

(2)3、39的宝箱中有铁环；

(3)5、7、8、9、28、37、40为按钮；

(4)10的宝箱中有金钥匙；

(5)11、56、69、70、71、79为幻象墙；

(6)杀死13的灵魂吞食者后得到空白羊皮纸；

(7)压下14西方的踏板，再按下14的按钮打开旁边的门；

(8)15的按钮可开启其旁边的传送点，而这传送点可与16相互传送；

(9)杀死13、27、76的灵魂吞食者得到月之匙，可打开23、33、77的门；

(10)18的按钮可打开19的暗墙，其间的踏板可控制20暗墙的开关；

(11)压下21的踏板，可打开22的暗墙；

(12)25、36、78的宝箱中有灵魂屋；

(13)26的门可用金钥匙打开；

(14)29、30可相互传送；

(15)31、32可相互传送；

(16)34的踏板可打开35的暗墙；

(17)多次进入42的传送点后，可被传送到43；

(18)44可传送到45；

(19)46的宝箱中有疯狂雷电手杖；

(20)47以南的四个传送点时有时无，需趁其没有时迅速通过；

(21)塞入两枚金爪于48旁的洞中，可打开48的门与49的暗墙；

(22)一枚金爪可打开50、53、57、60的门；

(23)51、52可相互传送；

(24)54、55可相互传送；

(25)58、59可相互传送；

(26)两个铁环可打开61的门；

(27)62可传送到63；

(28)64可传送到65；

(29)65、67可传送到68；

(30)73有"鬼哭神嚎"法术卷轴；

(31)74可传送到75，第二次进入74的传送点可消去75南方的传送点；

(32)79的踏板可控制80处传送点的有无；

(33)利用81、82的传送点可来到它们之间；

(34)踩下83、84的踏板，可打开85、86的暗墙，里面的宝箱中有两枚金爪；

(35)87可传送到2。

八、死亡之城

从月之神殿东边的出口直接来到死亡之城，替不少战场亡灵超度后，我在36处的木盒里与9处的宝箱中找到了另两个时盘——秋之盘与月盘。来到7处遇见了象牙白王子，他正因为不能与爱人的灵魂在一起而苦恼，于是我答应替他找回公主的灵魂。来到18的房间内，里面有个恶灵正看守着公主的灵魂。本想好言劝他放了公主，然而话不投机，它竟恶狠狠地想赶我走，我立刻拽出个灵魂屋，挥手间就把他收拾了。放出公主的灵魂，回去见象牙白王子，他对我的义举十分感激。作为报答，他不仅送了我象牙铠甲与象牙头盔（若不帮王子的忙直接去拿盔甲，那么盔甲的重量将增加1.5倍），还允许我用灵魂屋收起他的灵魂，从而使我得到了又一件对付魔头的重要法宝——死亡英雄的灵魂。

(1)杀死1的神射手，得到象牙白狮钥匙，可打开34的门；

(2)2、3、4、5、6、10、11、12为拉杆；

(3)8、15、20、37为幻象墙；

(4)13的拉杆打开14的门；

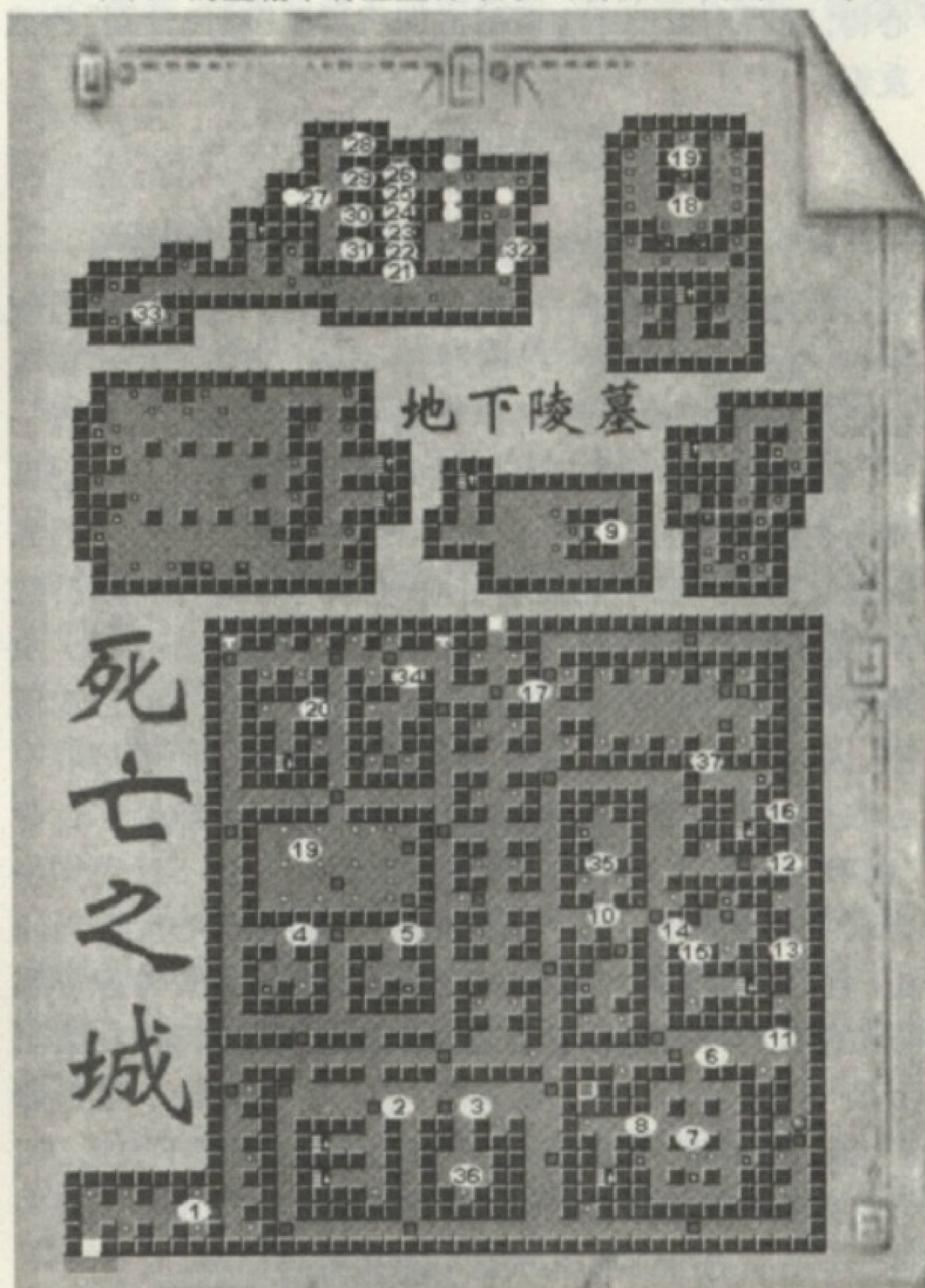
(5)压下16的踏板可打开17的暗墙；

(6)杀死19的恶臭怪得到乌鸦钥匙，可打开35的门；

(7)踩上22，压下21的踏板，再通过23的传送点到27；

(8)压下28、29、30、31的踏板可关闭23、24、25、26的传送点；

(9)32的宝箱中有红宝石碎片，可打开33的门。（待续）



移民计划

湖南　楚狂

《移民计划》是光谱博硕公司出品的一款类似《沙丘魔堡》的即时战略游戏。在游戏中玩家的身份是“洲际邦联”的移民指挥官，率领一批约一两百人的精英，前往一个尚未开发的星球，建立并发展一座移民城市。与“沙丘”不同的是，游戏中设定要开采的资源有四种，分别是水、石油、金属和铀矿，同时玩家还要生产电、氧气和食品以发展人口。与此同时，你的对手——罗威尔帝国也继你之后降落于该星球，而且(很明显是电脑作弊)敌方的城市发展绝对比你快，军事力量也很强大。初玩本游戏的人，如果不懂一些诀窍，往往不等完成指定任务便早早债台高筑，亦或被敌人打得溃不成军了。笔者几经苦战，方从菜鸟升级至一名真正的精英，其间略有一些心得，现写出以助还在苦战或即将展开“移民计划”的战友们。

一、地形篇

每一关开始，游戏会要求玩家在星球（实际是一个四方的地域）上选择一个地区降落并自动建立一个行政中心。这个时候是看不到资源分布的。右上方的小窗口会显示全部地形略图，可以用鼠标在感兴趣的区域点一下，则主窗口中会显示所击区域的放大地图，另外也可点击主窗口下的“左转”、“右转”使地图翻转。应当注意的是敌我双方都不能翻越山地，也观察不到山背后的敌军(建筑物可以看到)，因此选择区域应当以一片位于角落的稍大的平地为好，这是为了尽量延缓敌方的进攻速度。因为离敌人越远，敌方搜索的时间越长，而敌行政中心往往建在与我方相对的那个角落里。但如果你自恃“武功”高强，兼有不怕“牺牲”的精神，我也不反对你将行政中心建在正中央。一般来讲你的行政中心应四周环山，且出口越少越小越好。但最重要的还是要考虑资源分布情况——行政中心附近最少要有一个水源(在画面上是一滩清水)和一个金属矿(象三个小蘑菇)，最好铀矿(象一道裂缝)和油矿(象一滩污水)也离得不太远。如果这些条件不能满足的话，那么我劝你最好还是重新来过——每关开始多试几次可以求得最佳环境。

二、资源篇

游戏中共有七种资源，其中四种可以开采得到，另三种必须靠生产才能获得。对于此游戏来说，最重要的资源是金属和电力。没有金属，一切建设都无法进行；而缺乏电力会使所有建筑都不能运转。因此在游戏中要特别注意此二种资源的生产，千万不要有“存量不足，影响城市机能”的报告出现。其次是水、氧气和食物，这是发展人口所必需的，其供需之间的关系决定了人口的增长、停滞甚至倒退，而人口的增长是每一关的过关条件之一。另外还有石油，它在每一关的前期用处不大，因其主要用途是驱动战车和做生意，而玩家前期往往处于防御地位，此时石油的产量也不大。最后一种是铀矿，虽然其价格高，但产量和需求量都不大，因此可以放在最后发展。不过核能发电的效能相当高，在贸易活动中的价格也是最高的，因此在后期也是一种重要资源。玩家应当时时注意报表中的“资源”一项，要尽量保证各种资源



的产大于需。这不仅是为保持城市机能，也是为了有多余资源出售以获取建设急需的资金。需注意的是虽然在小地图中标有四种可采集资源的地点，而玩家和敌方也往往都把资源采集设施建在各个矿区周围，这样可以获得较高的资源产量，但是除此之外，在非矿区建立资源采集设施也是可以采到急需资源的，只不过产量较少，但在应急时却非常有用。例如在第四关只有一个油矿，而油料是战车行动时大量耗费的重要资源，没油就打不了仗。但这个油矿往往被敌方占领，这时玩家尚处发展

初期，无力抢占油矿，那么便可以在非油矿区建设几座开采设施，同样可以采到油，虽然产量较小，也足够支撑军用了，甚至还可能有多余产品供出售。

三、建设篇

城市定位以后就要开始进行建设。鉴于最重要资源——金属和电力的初始存量太少，首先应当兴建金属矿和发电厂。与"沙丘"一样，建筑物必须用管线连接起来才会发挥作用，而建在基板上则可减少损耗。建议首先兴建小型金属矿和风力发电厂，以在尽可能短的时间内获得充足的金属和电力，此后的其它建设就好办了。接下来应当建设供水厂、制氧厂和食品厂。鉴于开始资金不足，各种建筑先建小型的为好，切忌铺张。基本资源的生产设施建好之后，建议以下三种建筑物当及早兴建——机场、研发中心和情报中心，人口设施的建设可以稍微延后，待资金充裕时进行。应当注意的是炮塔的兴建，这一点将在军事篇中作详细说明。当资金充足以后，则可修建一些大型生产设施；资源的产量上升将要超过储存容量时，应及时建设储存设施，以免造成浪费。建筑物多了，则要多修建设中心，以修复损坏的建筑。

四、商业篇

在游戏中，贸易几乎是获取资金的唯一来源。逢单月的5-15日，星际飞船会飞来我方进行贸易。但前提是——有机场，且是上月30日以前建好的。因为机场的建设需要40天，故应当在1月10日以前就开始动工，否则将须等到5月才能进行第一次贸易，这样往往会有两个月因没钱而无事可干，而时间对于即时战略游戏是非常重要的。

七种资源都可进行交易，这时要看看资源报表，留下一个月的需求量，其余都卖掉。以笔者的经验，石油是最赚钱的，其产量仅次于金属而价格仅次于铀矿。当然，生产量大时卖什么都赚。还应注意的是，生产单位一般会在每月十多日上交一批产品，因此在15日飞船离开前还可以进行一次贸易再赚一点钱。

五、资金篇

本游戏中资金是至关重要的。大致每一关头一两年资金都不太宽裕。且由人口增长带来的税收又少得可怜，而每月各种费用的支出绝对会让你大吃一惊。每月17日游戏会查看玩家是否负债，发现负债的第一个月则会给出警告，若发现连续负债三个月就会GAME OVER，但对17日以后的经济状况则不作评定。因此玩家可以在单月从事完贸易后，等到18日再开始建设。这时即使负债，也会从下月算起。但千万要注意，所欠的债务应当可以在下次贸易中偿清，否则GAME OVER



时就只能怪自己太贪心。当然，如果只想享受以势压人、大兵压境的战争快感而不想纠缠于琐碎的内政管理，玩家也可以使用游戏工具对资金进行修改，这方面最好的工具当属"整人专家"，不过玩家可要随时小心死机的后果，千万多存盘哦!

六、情报篇

本游戏中情报中心兼有雷达站和情报局双重功能。它既可以扩大警戒范围，又可以执行情报任务，因此早期修建是必要的。敌方往往会派出间谍破坏我方设施或者窃取科技情报，修建情报中心可以对此进行有效的遏制。当然我方也可以进行类似活动，尤其窃取科技一项，大可以弥补研发中心之不足，使科技更快提升。如果其等级提升到五级，则进行情报活动差不多就十拿九稳了。当然，情报活动是需要钱的，如果过于小气，则情报官每次报告行动失败是情理之中的事。

七、研发篇

研发中心的活动是提高各种建筑物和战车的等级。其研发项目分为生产、建设、军事三大类，各个项目的最高等级均为五级，等级越高效能越高。这项工作在开始有收入之后便应立即进行(因为每一项研究都要花钱)。以笔者的体会，研发(升级)顺序应当按研发中心——情报中心——建设中心——生产技术——储存技术的次序依次进行，在适当时候可以提升兵工厂和维修厂的等级。至于军事技术，可以放到最后，因玩家前期处于防御状态，一时用不上。待到准备进攻时，多半已资金充足，可以用数量补质量之不足了。

八、军事篇

军事绝对是整个游戏的重头戏，既然叫战略游戏，当然要打仗。但是在每一关的前期，我方是绝对处于劣势的，还常常会遭到敌方的攻击，因此要及早做好防御准备。

在接近我方，尤其是面对敌方的交通要道上，尽早以电能炮塔和火箭炮塔配合，组成立体防线。敌方一般会给你几个月时间做准备，因此完成此项工作应当不会

有太大的问题。值得注意的是炮塔群附近不应有观察不到的死角，否则敌方战车躲在暗处一炮又一炮地打你，而你的炮塔群却在那儿傻乎乎地将头转来转去，准会叫你看得又急又怒，想把鼠标摔了也说不定。所以修建炮



塔群时应当在山口外或者离山口远一点的地方，最好再配上一台雷达车或一座情报中心。由于炮塔群在敌人的进攻中往往是首当其冲受到打击，因此在附近修一座建设中心进行修理维护也是很必要的。此外，倘若感觉敌人攻势太猛，也可利用以下“特殊”绝招灭敌：用鼠标点中敌方一攻击战车，信息窗内会出现该战车的状态信息，再点一下信息窗下面的“REPLAY”键，信息窗内会出现最近一次我方情报官的汇报。接下来在情报官的头像上点一下，信息窗便恢复到先前的状态，只不过又多了几个选项，此时只要双击“除役”一项，敌方战车便“轰隆”一声消失了。如果能抗过敌方的头几轮进攻，就算是站稳脚跟了。

接下来可修建兵工厂制造武器(战车)。应当注意，如果不采用大规模的集群进攻，对敌方是不会造成多大的威胁的。因此生产出的战车应当先放在安全地带集中，不要零零散散地冲上前线白白消耗掉。游戏中可生产的战车虽然达十余种之多，但真正有用的不过雷达车、大型火箭炮和重型电能炮三种。游戏中一次可以最多指挥12辆战车(按下鼠标左键在画面上拉一个框，框中的战车便会被标记为一个集群，可同时行动，最多可有12辆；战车或集群被激活后，按下鼠标右键即可指示其目的地或攻击目标)，因此笔者往往以一台雷达车、四五辆重型电能炮和六七辆大型火箭炮组成一个战斗集群，这样的集群警戒范围远，火力双重配置，远攻有火箭炮，近攻有电能炮，其全体火力可以在一两次攻击中消灭一台敌方战车或一座建筑物。在集结了大约三个以上这样的集群后，就可以发动进攻了。

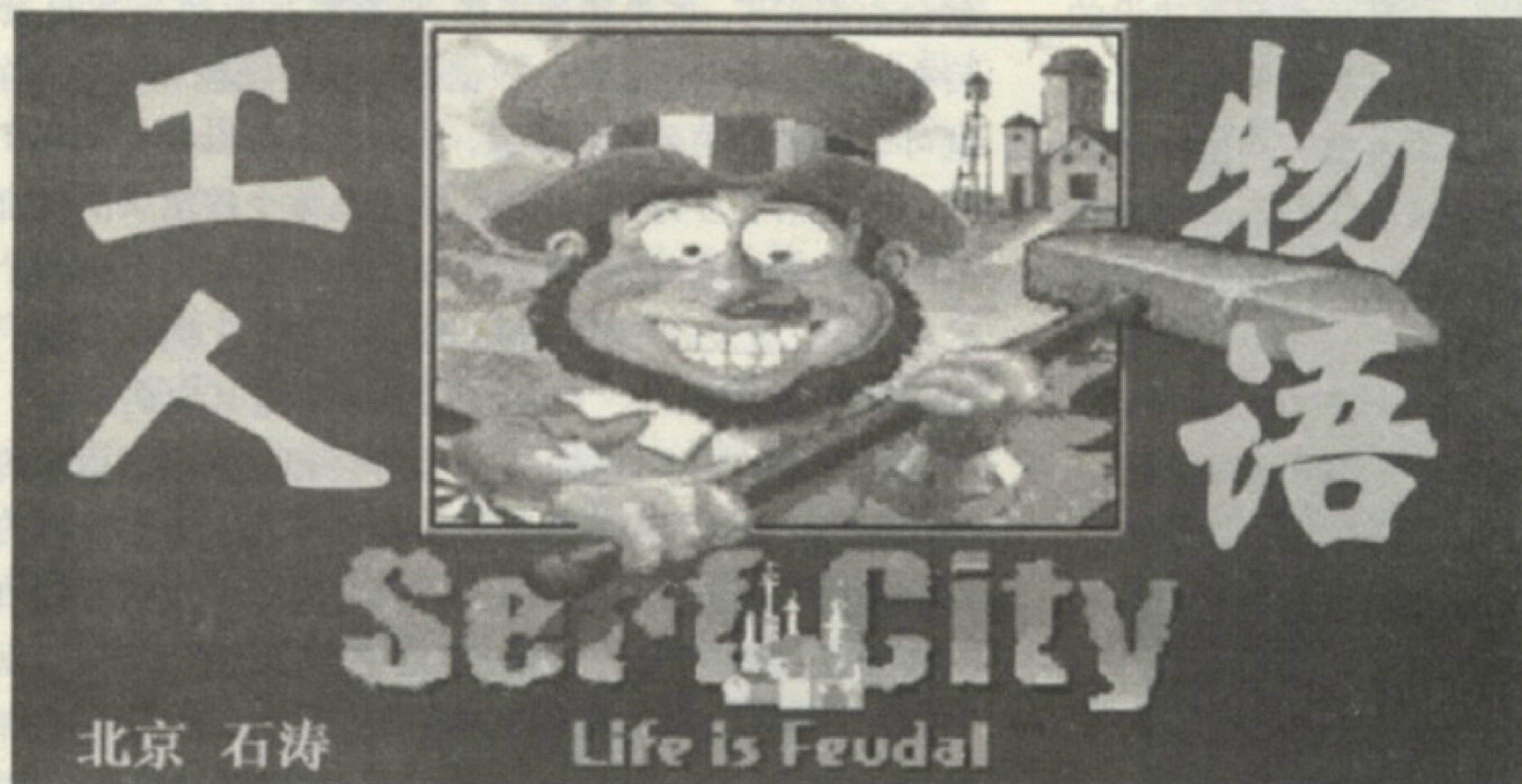
进攻时应当选择敌方城市防御最薄弱、行政中心最暴露的方向，集中兵力，抽丝剥茧地打进去。首先要对付的是敌方炮塔，应尽量利用地形，如敌方观察不到的山背后，在这种地方用一台火箭炮即可干掉敌方几座建筑物而自己安然无损。在无有利地形的地方，则要充分发挥兵力优势，集中火力攻击其一，争取在最短时间内先消灭一座炮塔，再对付另一座。分散火力会导致战斗延迟，令己方损兵折将。

你会发现你的战车是很笨的，如果你放手让它们自己作战，则它们会乱打一气，而敌方则会集中火力，一“拳”一个的将你敲掉。于是往往你的战车损失了大半，而敌方只有轻微损耗。敌方的战车在损坏到50%之后会立刻撤回维修厂维修，而玩家的战车此时则会拼了老命向敌方最密集的方向猛冲，颇有些“杀身成仁，舍身取义”的味道，不过这对玩家可不是个好消息。当眼前的战斗结束后，如果玩家不盯着点儿，那些傻傻的战车继续冒死前冲算是好的，搞不好就兔子动刀窝里反——自己打起自己来了，笔者就曾一时大意，这么损失了好几辆大型火箭炮，因此最好玩家亲自监督、指挥战斗。当然，不要忘记看准时间做生意，千万别破产哟!

在战斗过程中还要注意不断将受伤的战车调回后方维修，同时将后方新生产和维修好的战车源源调上增补，使前方时刻保持充足战力。在将某一方向的敌方炮塔全部消灭后，可以直接进攻敌行政中心，但由于道路狭窄不可能全军扑上，而敌方其它方向的炮塔和战车都会调头来打，必然损失惨重。因此最好是先将视野内的敌防御力量扫清，将敌方这一方向的建筑物完全摧毁，使敌行政中心充分暴露，这时就可全军扑上，用不了几个回合即可将敌行政中心彻底击毁。此后不可恋战，应迅速将所有部队撤回，因敌行政中心虽被击毁，战斗却未结束，敌方部队的运输船常会在不知什么地方丢下一大堆战车，弄不好丢在你老窝里就惨了，因此应首先确保后方的安全。应保证在对我方城市有威胁的范围内没有不可见区域。

行政中心被击毁后的敌方城市只会防御，不会再发展，也不会进攻，对我方已不构成威胁了。另外也可留下敌行政中心不打，用矿石仓库一类的设施将其围住，这样它无法再发展，成了瓮中之鳖(此招也可在建设初期试用，能遏制敌方的发展)。当后方安全有保障后，玩家可安心从事建设和贸易，发展人口，也可派出部队扫荡残余，直至将敌方城市全部化为一片白地。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★	73	
操作	★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



如果你是个模拟游戏迷，或对战略类游戏有很大兴趣，那么千万不要错过这款游戏。《工人物语》（以下简称"工"）可以说既不是纯粹的模拟游戏，也不算纯粹的战略游戏。玩家要扮演一位15、16世纪古欧洲某城堡的城主，指挥自己的部下，建设自己的王国，扩展自己的领地，增强国力，并通过战争把大陆上的对手逐一消灭。由于此游戏诱人之处甚多，所以笔者一拿到便立刻夜以继日地"钻研"了一个多星期，但到目前为止还不敢说把此游戏完全"吃"透。在此仅谈谈本人的一点经验和感想，希望有益于众位玩家。

图像音乐篇

"工"给人的第一印象就是其美工水准相当高。画面细腻生动，你甚至可以看清画面中树上的叶子随风飘动。每栋建筑物从木结构框架到成屋的过程，都表现得非常真实！看着一个个可爱滑稽的小人从城堡里走出，各司其职，他们认真工作的样子真是有趣至极。除了这些小人，画面上还有不少有趣的小东西，单是一头不到5×10点阵的小猪，就画得活灵活现，拱食、睡觉、打滚，一切看起来都那么逼真，让人不得不佩服BLUE BYTE的美工实力。

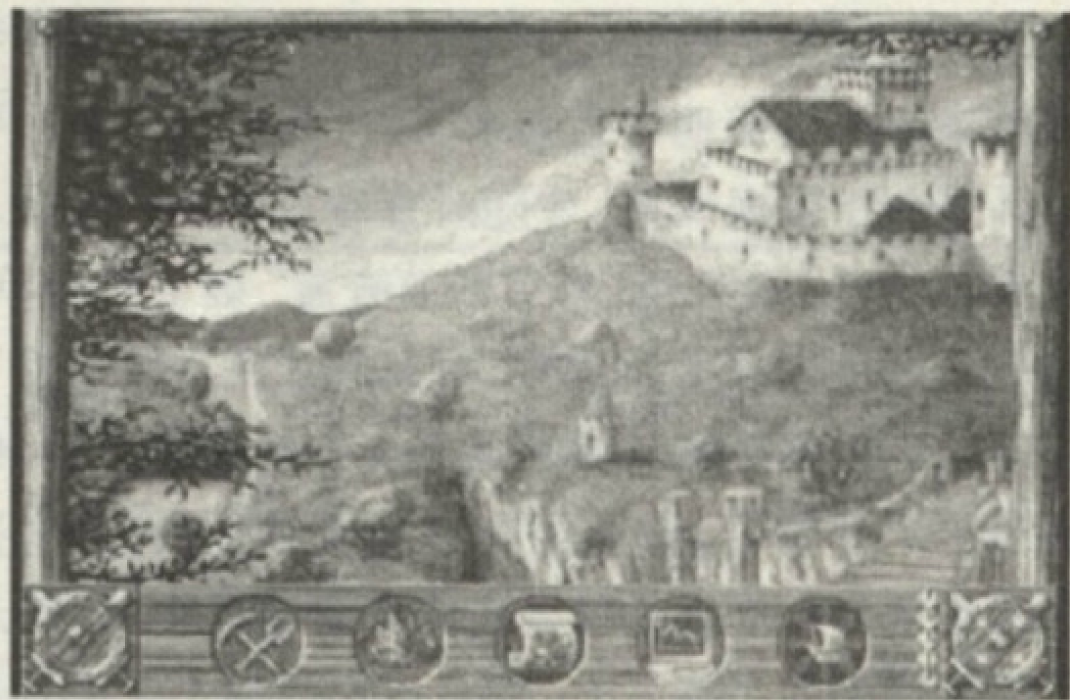
音乐方面做得恰到好处，给人一种田园气息，曲子虽然很短，却总引得笔者一边玩一边随着哼唱。至于音效，笔者认为这是本游戏最成功的部分之一，各种音响都模拟得相当真切——砍树声、锯木声、割麦子声、鸟叫声、风车呜呜转的声音，还有两兵交战时宝剑的撞击声……这丰富生动的音效，足以将你的全部精神带入游戏中。当你的基业足够大时，看着版图上几百个小人在工作，耳畔传来他们辛勤劳动中的声音，必然会有一份喜悦和强烈的成就感涌上心头。

系统篇

"工"的操作方法可以说亦易亦难。易的是它只用一只鼠标操作，且各项指令均用图标显示，简单易用；难的是它的指令实在太多，而且大多都需灵活运用，若不下苦功"钻研"，恐怕绝难将游戏玩好。以下便是笔者的"钻研"成果，供各位玩友参考。

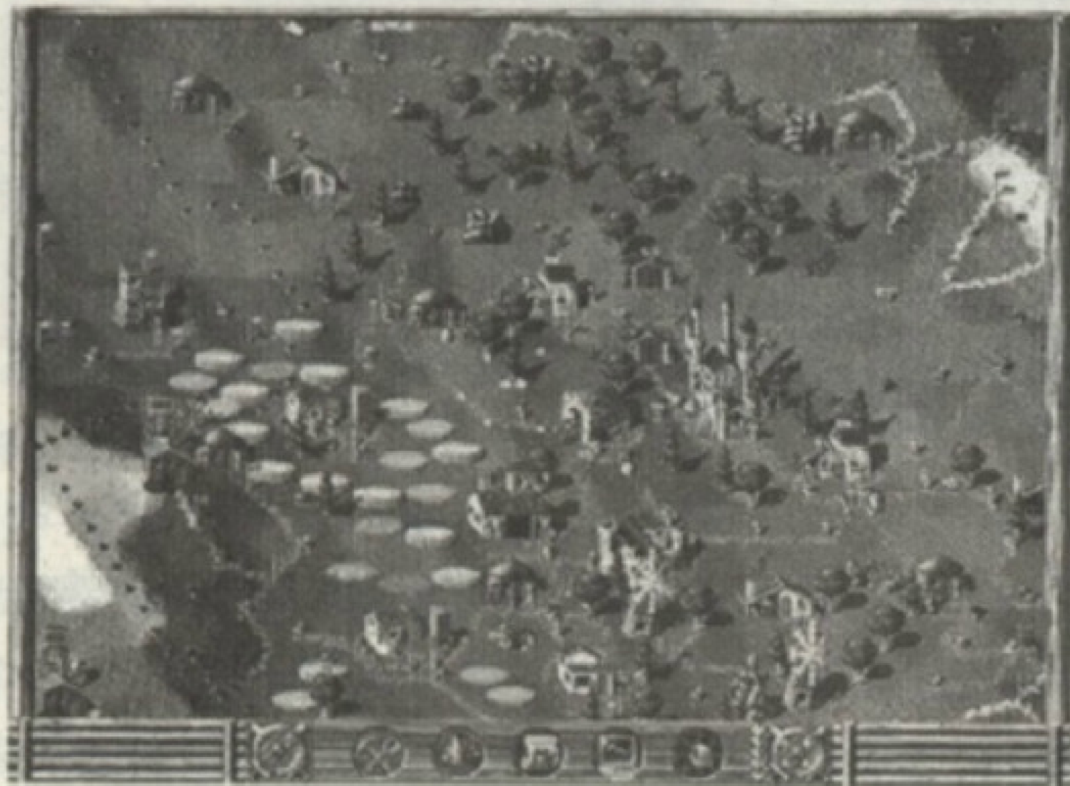
首先，地图下方有五个按键，最左边的是"建造"，向右依次是"销毁"、"总地图"、"各项数值查看"和"细节调控"。一开始，玩家可以自行挑选一块风水宝地建造自己的主城，拿定主意后，鼠标一点主城便矗立起来了。然后用鼠标在地图上点一点，地图上就会显示出该地区的建筑规划，有旗子、小型屋和大型屋三类，分别代表不同的建筑规模。旗子表示此地不能建屋，但可以修路；在小型屋标志上可建木屋、小兵站、植树屋、采石屋、造船屋、风车、钓鱼屋等；在大型屋标志上可建木匠房、铁器房、锯木房、面包房、农场、猪圈、炼金房、炼钢房、中型兵站、大型兵站、小型城堡等十余种。另外还有一类建筑物，就是矿井，它只能建在高处，一般来说是在雪山脚下。如果你想建造某种建筑，只需用鼠标在地图上选好位置后按"建造"键，或是直接连击鼠标左键两次，就会出现选择建筑物的菜单，选好你要建的房屋，就会有一块地基和一面小旗子出现在你预定的地方。

光有地基还不行，造房的小人呢？都在主城里，只要用鼠标点一下地基上的小旗，再点一下建造键，修条路



把地基和主城连起来，他们就会排着队走出来。刚开始出来的只有三种人，他们可以整地、盖房、搬东西。整地的小人手拿一把大铲子，修整地基周围的土地；盖房的人拿着把羊角锤，叮叮当当的一会儿就把屋子搭起来了；搬东西的则不断将木材、石头等原材料从城堡里运

到地基上。如果你想以最快速度、最高效率开展建设的话就必须规划好四通八达的道路网，尽量让运货小人少跑冤枉路，确保原料充足及产品及时入库。如果路途实在太长，也可在中途插一面小旗，这样便有多一个人在中途接转，也可加快建设速度。就这样，你的快乐王国很快便会繁荣昌盛起来。不过，你渐渐地就会发现，现有的地盘不够用了！怎么办？扩军！远征！开拓新疆土！



其实在游戏初期还有很多未开发的空地没人占，根本无需打仗，本人主张和平(当然，暂时的和平)。如何占领空地呢？这就要靠兵站了，每个兵站都有自己的领域。所以，只要在现有边界附近建几座兵站，就能使自己的地盘扩大，同时还能防范对方的入侵(兵站只有在士兵进驻时才有效)。所以最好在四周边界附近都设立兵站，这样就能很快扩大领土，也能扩大自己的军事力量，何乐而不为呢?

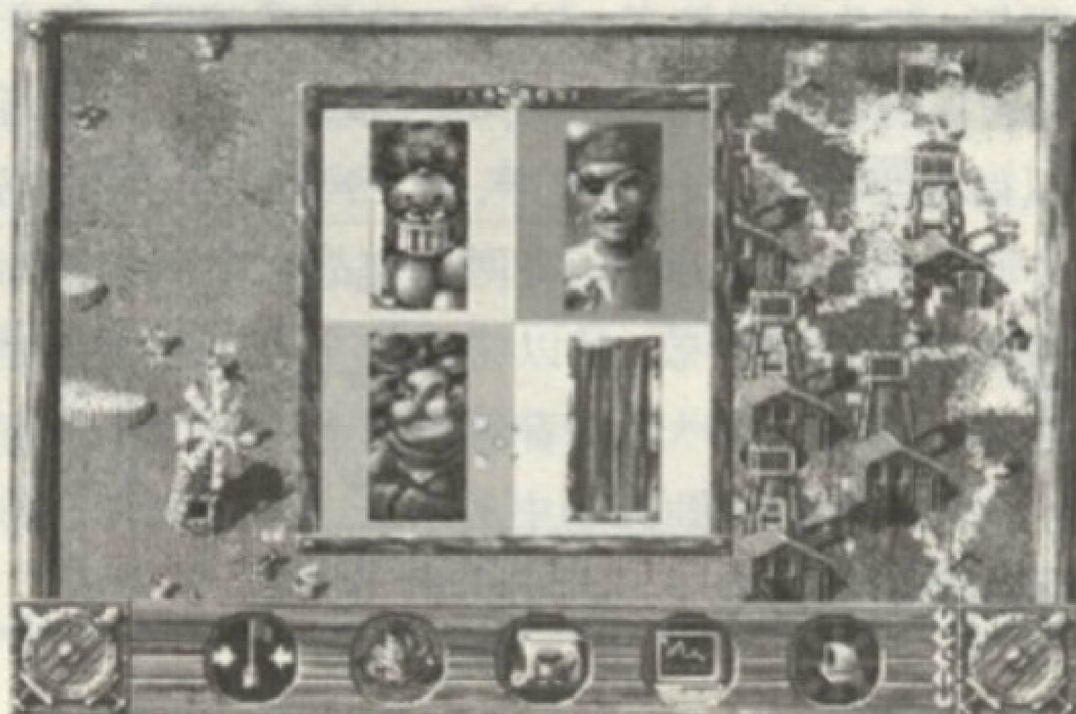
游戏过程中，需要你处理的问题还是很多的——各项物资的生产开发都是一环套一环的，如果缺少某项物资，长期下去的话，会引发一连串的问题，甚至造成全国瘫痪，使各项生产都无法进行下去。所以笔者奉劝各位，最好将每种房屋至少都建一栋。当然，根据国情，每种房屋的建设数量应酌情而定，合理安排，否则在你不知不觉之间隐患已悄悄地滋生起来了。

为了便于宏观调控，应随时查看各方面的情况。若想查看总情况，可打开"各项数值查看"键下的菜单；若只想看某个房屋的工作情况，可在其建筑上同时按下鼠标左、右两键，便能见到说明此处工作情况的菜单，但有时会跳出个白胡子、白头发的老头菜单，这是怎么回事呢？这是因为你的鼠标没有正确点在建筑物上，而是点在了建筑物下的小旗子上。那么这位白胡子老头又是怎么回事呢？他可是很重要的——他就是探矿人。这片大陆上共有四种矿藏——煤、铁、金、石料，不同的矿藏需要不同的矿井。想采矿的话，首先就要探矿。你只要铺一条路通过雪山脚下，然后用鼠标双击雪山脚下的小旗子，就会出现上述的菜单，然后再点一下白胡子老头，他就会去探矿了。如果找到了矿，他会高兴地翻个跟头，然后在矿脉上插上个标牌，根据标牌上的颜色和大小，你就可以知道矿的种类和含量，这时你就可以在上面建矿井了。当然，由于地形的限制，并不是每个探出来的矿都可以同时建矿井，所以要先选最大的矿建矿井。当一个矿采完后，应及时把它烧掉(选好建筑物后双击"销毁"键，然后选"Yes")，以便空出地方来建其它矿井用。在画面下方的五个按键左边，有时会有个类似告示牌的小白板，事实上它的确起到了告示的作用——在王国的哪个角落里有了什么重大变化，你的属民就会吹起号角向你报信，当你听到一声号角，这个小白板就出现了，点一下它，画面会自动换到出事地点，且出现一提示栏告诉你出了什么事。这种消息有时是很多的，笔者曾在5秒钟内收到十多条消息，一时间忙得不亦乐乎。

"工"有五种游戏模式——通关模式是玩者与电脑对抗；自动演示模式是没有玩者参与的自动游戏；练习模式是没有电脑对手参与的"和平游戏"；双人模式有两种方式，允许两名玩者合作或对抗，这是本游戏的一大特色——只要你有一只鼠标外加一个游戏杆，就可以同朋友在同一部电脑上对战至深夜，无需上网！另外也可以两人同时操纵一位领主，方法是在选择游戏模式的画面上点一下自己人物头上的鼠标，使其变成两个鼠标互相缠绕的样子，这样再进入游戏你就会发现自己和玩友可以同时操纵同一领主了，这样的好处是可以大大加快运作速度，更可以让你体会到团结合作的乐趣。双人模式将游戏画面分成两半，你可以在己方的画面上看到对方的情况。双人对战可以不只有两人，还可以让电脑对手加入混战，最多允许四人对战(其中两人是电脑)。BLUE BYTE公司的这个设定，的确为本游戏增色不少。

战争篇

要打仗当然就要有兵。"工"里的兵都是一些身披盔甲，手拿宝剑和护盾的欧洲武士，从低到高共有五等。这些兵从哪里来呢？当然是从兵站中来。兵站越多，练兵的



速度就越快，所以要扩军就得多建兵站。但兵站是要有人防守的，且每个兵站的防守人数和练兵速度也有很大的关系。若兵站建得过多，则会分散兵力，练兵速度将大打折扣，所以一定要搭配好兵与兵站的比例。此外，在“细节调控”菜单里还可调整各兵站驻守兵数、征兵比例和选择训练技巧型兵或是力量型兵。

练好兵后，自然就要开战了。如何战争呢？选定一个在你边境附近的敌方兵站，双击兵站边的旗子，就会出现一个菜单，上面标明了你可调遣的兵数。选好派兵人数后，点一下菜单上的宝剑图案，你就会看到一个个士兵从附近的兵站走出来，杀到敌人兵站前，敌人的士兵也会从兵站中跑出来迎战。战斗的输赢与兵种和领地有关，一般高等级兵比低等级兵赢的概率大一些。另一方面输赢还受领地的影响，就像国内甲A足球联赛的主、客场一样，在谁的地盘里谁占便宜，一个一等兵在敌军的领地里也有可能被一个五等兵干掉。所以战争时，攻方的人数至少应是守方人数的两倍，否则很可能损兵折将还没攻下来，若此时敌方再反扑便有全军覆没的危险了。

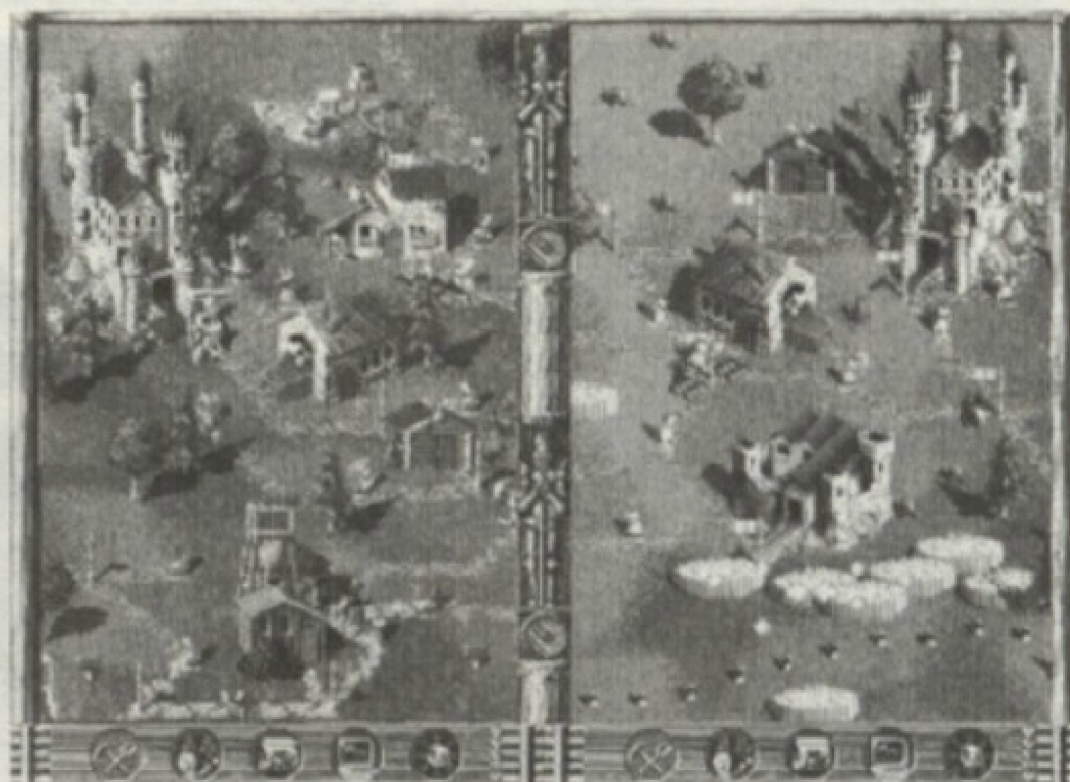


古人云：攻其弱，避其强。打仗时要先攻下一些防守较弱的小兵站，切不可硬碰硬。笔者曾有一次仗着自己人多，竟直攻敌主城。结果，先后派出五十余精兵，无一生还，而敌方却好象还未出全力的样子，大规模反扑我防守薄弱的兵站，最终败者居然是我。所以，除非有绝对强大的实力，切不可硬拼。

经验篇

以下是笔者个人的一点经验，拿出来与大家共同切磋。

1. 游戏刚开始选地盘时，最好先打开地图，熟悉地形后再选，不要急着随便选一个就完事了，被敌人抢先这么点时间吃不了多少亏。所选地盘内最好有岩石、树木、雪山、湖泊。若不能同时都有，则应首选岩石、树木密集之处（尤其是岩石），并尽量靠近雪山、湖泊。对荒漠一定要敬而远之，湖泊面积也无需过大。



2. 选好地盘后，应立即盖一两座伐木屋和采石屋，再盖一所锯木房，因为这些都是生产建屋材料的场所。

3. 随后再盖一座木匠房和一座铁匠房，因为各种农具和兵器都出自于这两种建筑。

4. 在边界周围建一圈小兵站，这样便可迅速扩张领土。领地扩展后，在新边界附近再建一圈小兵站。如此反复，很快你的疆域就会广阔起来，等到空地差不多都占完的时候，再建大中型兵站，并赋予重兵把守，就万无一失了。

5. 有相互关系的建筑物要建在一起，如伐木屋和植树屋，农场、风车和面包房，炼钢房、铁和煤矿井（煤是燃料），炼金房、金和煤矿井等等。

6. 钓鱼屋和造船屋一定要建在湖边，否则一点作用也没有。

7. 领域太大时可建一些小型城堡，既可免除运输物资的不方便，且万一主城被毁，也可重图大业。

8. 双人对战电脑时，万不可与玩友同时进攻敌一座兵站，否则就会出现平原上三军大混战的场面，而且事实上，主要还是你与玩友大战。要知道，敌军是一个一个出城迎战，而你和玩友派出的所有人，只要碰上了，都会不分敌友地厮杀乱砍起来。最后敌人没损失几个，你与玩友都互相杀光了。

载体	软碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★	总评：83	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	

上海 流星雨工作室

德鲁依 DRUID 之天人交战（下）

第三章

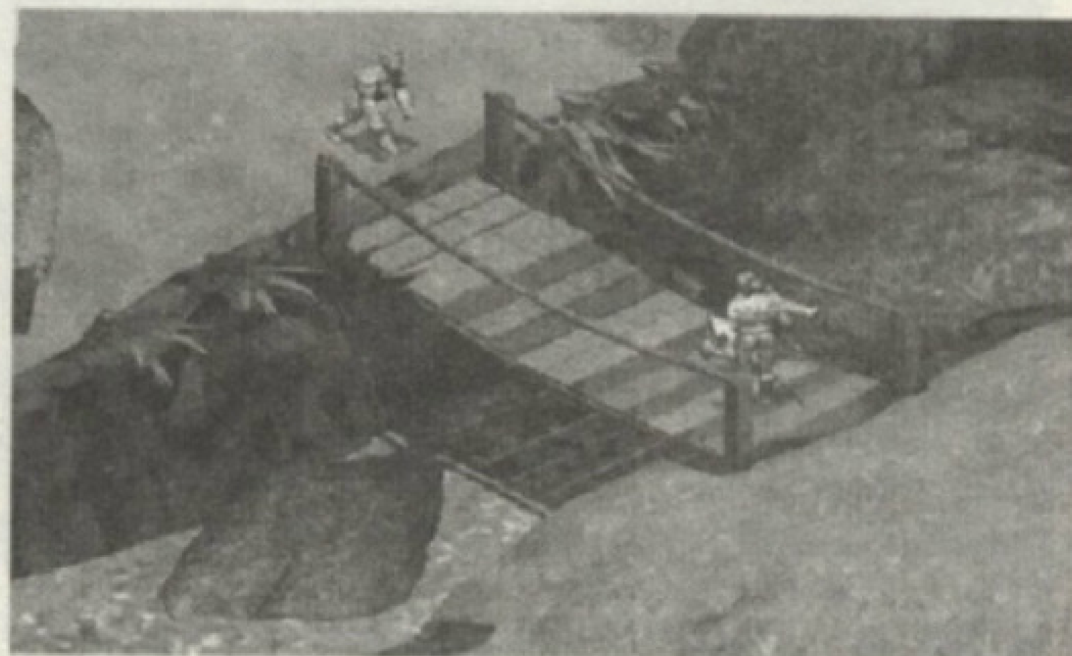
这里可真冷！当凛冽的寒风如刀割般吹在我裸露的胸脯上时，我在心中暗暗咒骂了一句。看来御寒将是第一要务，我这样告诫自己。离开巨石阵，我选择莱姆湾作为第一个目的地。刚到莱姆湾，就看到一个冻死的战士横卧雪地。尽管不喜欢碰死人的尸体，但我仍咬着牙根翻起他的身体，想找些御寒的物品。然而除了一根不知是什么树的树根外，什么也没找到。再向东行，我在岸边找到了一根冰柱与一条冰鱼。除此之外，我还在南边的石中发现其中似乎冻结着什么。但由于没有工具，我只得悻悻离去。

这一次我转向哈夫纳的城堡。在城堡前的洞口，遇到了一个战士。他先向我表示了问候，然后告诉我由于他要去中央之岛，所以需要一点接骨木的树根御寒。接骨木？难道是我先前捡到的树根？原来它有御寒的功能，我不禁自嘲起自己的愚蠢来。不过想到马上就要进山洞，不再需要树根御寒，就大方地把树根都给了他。虽然他十分高兴我给与他的无偿帮助，但看得出他眉宇之间仍留有一丝忧郁。在我的追问下，他才告诉我，由于他质疑了哈夫纳的权威，所以要去中央之岛坐牢。看着他落寞远去的背影，我不禁对哈夫纳的为人起了些疑问……

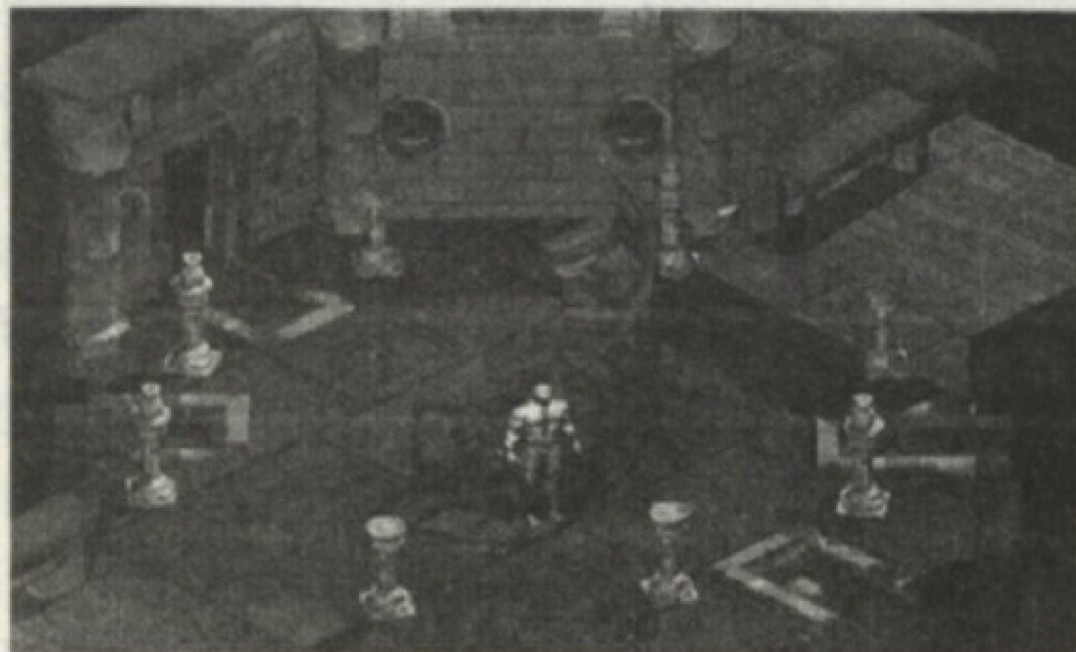
步入山洞，洞中有两个人。我与其中一人交谈起来。看得出他也需要接骨木，可惜我的已全部送给那个战士了。不过当那人表示愿用他的冰镐来交换时，我动了心。想来刚才那人大概也没走远，便打算追上去向他要回一点来。临走前，我向一旁的老者打了声招呼，不过他只顾吹着口哨，根本不理睬我。我急匆匆地向巨石阵赶去，想追上那人。没想到途中却看到他已倒在了路旁，原来他遭到了冰怪的袭击。打败冰怪后，我急忙赶上前去想救那位可怜的人儿。可惜由于来得太迟，他已经断气了，看来这也是他的宿命吧。在他身上取回了树根，还找到了疗伤药和一张不知用什么文字写成的信。向这位可怜的朋友凝视了一阵子后，我默默地用雪将他覆盖起来，然后悲伤地离开了。

赶回山洞，我用树根，再贴了些钱换来了冰镐。旁边的老者吹着口哨，似乎仍沉浸在自己的世界中。想到刚拿到的那封奇怪的信，我便上前与他攀谈起来。看过这封信后，他好象有了兴趣：“这是密码。可惜我不太懂这种文字，不过有一个字我认识——劳森。”他聚精会神地研究着这张纸，“如果我是你，就不会把这交给哈夫纳。”“为什么？他们不是在找劳森吗？”我问。“因为哈夫纳一听到劳森这两个字就会气炸肺的，”那老者用带着一点嘲笑的口吻说道。“因为几个月前这儿发生了一场暴风雪，死了五十几个人。而哈夫纳认为是劳森干的，从此他就变得怪怪的了。”“那我该怎样看懂这密码呢？”“去图书馆问问泰瑞吧，他的知识相当渊博。不过要小心，他对哈夫纳可是非常的忠心。”

通过山洞，解决掉几个冰怪后，我走进了城堡。城堡北边是图书馆，管理员自豪的向我介绍他这个图书馆虽然书不多，但却很精，看得出他对自己的工作十分热爱。我先上二楼假装看书，在一本写满了潦草难认字体的书中找到一把小钥匙。从一本名为《德鲁依人的早期历史》的书中我了解到一些关于德鲁依人的历史故事。回到一楼，拿出密码纸向管理员泰瑞请教。他一边看，一边念念有词。渐渐他的脸色变得难看起来，尽管只是自语，但我还是从中听到了“赛那瑞斯”与“劳森”这两个



词。管理员也随即意识到了自己的失态："你应该立刻将其呈给哈夫纳，他一定会对此感兴趣的。""好的，我会的。"我敷衍了一句，匆匆拿回密码纸，离开了图书馆。虽然仍不知信中究竟写了些什么，但很明显事情并不如表面上看起来的那样简单，当然我是不会把这密码信给哈夫纳看的。



向南行，干掉几个守卫和冰怪后，我来到一间充满了香气的房间，原来这儿种了不少奇妙的花。我伸出手去触摸了一下这种植物，一种花蜜般的粘液留在了我的手上，闻着这香气，我忍不住尝了一下。突然，一种晕眩的感觉使得我迷迷糊糊了好久——看来这是种不错的麻醉药。带着对这奇花的一丝留恋，继续向前行。墙上有一幅名为《黄金的傍晚》的风景画，只是画中央有一个小小的圆圈凹痕。当我把戒指放上去时，它竟与画密合在一起并陷入了画中，完成了整张画。与此同时，一股神力也流遍了我的全身，先前所受的伤与旅途的疲劳都消失得无影无踪了。

当我站在哈夫纳的房门前时，却发现门被锁住了。门前潮湿的路面上刻着一句令人费解的话："欢迎将阿内里之心带给哈夫纳。"阿内里之心？我的第一直觉告诉我那一定是冰！于是我把那根冰柱拿出来，放在门前，果然门开了。

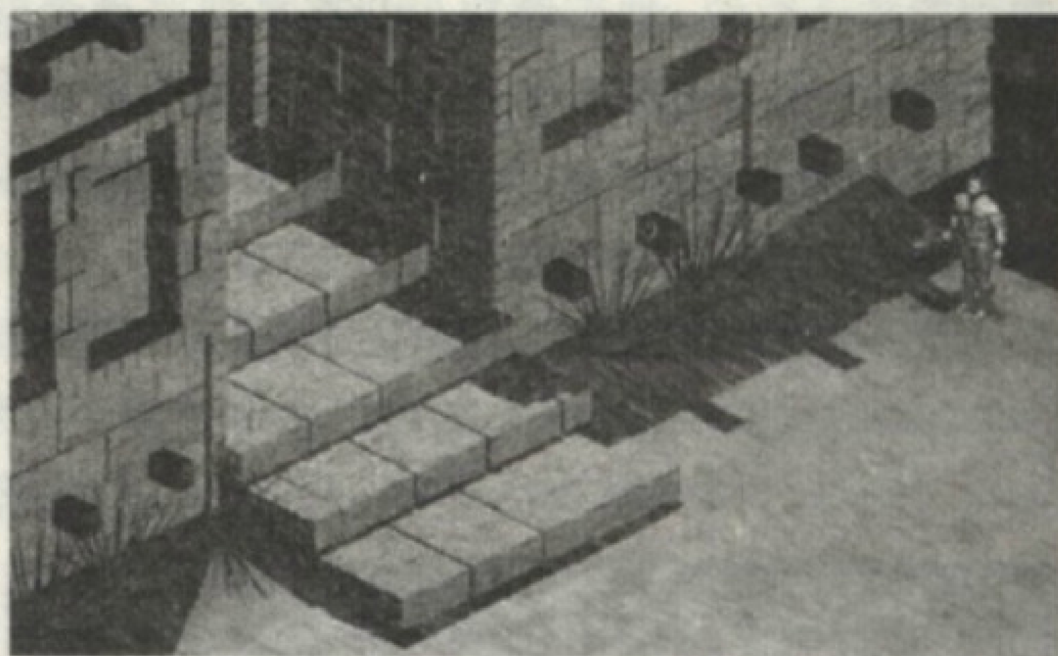
哈夫纳正在里面等我。交换过意见后，他同意我向下一目的地卢米岛出发。只是在此之前要先回中央之岛一趟，他会在那儿的会议厅等我。拿走了房间里一套更好的斧子与护腕后，我离开了哈夫纳的房间。路过种有奇花的房间时，在墙角发现了一只瓶子。于是马上捡起它，用它装了满满一瓶花蜜。

离开城堡来到巨石阵，这一次又要面对纳梵大陆的古老谜题了。在第五根石柱的提示下，我把北方的石柱转在了"风"、东方的石柱转在了"身"、南方的石柱转在了"火"、西方的石柱转在了"血"。成功地解决了这谜题后，站在石阵中央的我被传送回了中央之岛。

回到中央之岛的会议室，当他们看到我并无多大进展时，略显得有些失望。我与库拉克约好在巨石阵相见。下了楼。这一次哈夫纳的房门打开了，我信步走进其中。在房间里找到了一只储冰盒，它绝缘的金属外表给人以一种阴冷的感觉，看起来是一个相当不错的存放冰块的容器。在时钟后面我又找到了一本藏得极好的研究日记，里面还是关于那个飞往遥远星球的记载。而哈夫纳为此所做的工作是研究星象，可惜望远镜的透镜坏了，从而使得进度搁浅。带着日记我来到了巨石阵，库拉克将我传送到了卢米岛。

第四章

刚抵达卢米岛，一阵热浪就迎面扑来，看来这儿的气候与阿内里岛截然相反。离开巨石阵，我先来到塔拉尼斯村。想到在中央之岛车夫对手镯的鉴定，我便拿出手镯四下打听。在西边的一间小屋前遇到了马里佛——他似乎知道我的到来，因此先向我打了招呼。当我把手镯拿给他看时，突然他的眼中显露了悲伤与痛苦，用一种几乎听不到的声音说道："原来是真的……"一片泪花溢满了他的眼眶，"这是我妻子的，有人告诉我她死在了中央之岛。但我从不相信这话，如今你拿这手镯给我，这……这叫我如何是好？""你怎么会知道你的妻子已经死去了？"我好奇地问道。"是老疯子佛格斯告诉我的，难道他说的都是真的……？""佛格斯？""对，这儿的人都认为他疯了。他说他梦见了劳森，还说我们的这个世界即将毁灭了。"我按捺不住自己兴奋的心情，向他追问佛格斯的下落。马里佛似乎看出了我的急切，便拿出纸和笔，写了封信给我。"作为对手镯的报答，我写封介绍信给你，你去海边找他吧。"在村子中央站着一位制镜的工匠，可惜的是我现在还没有玻璃，无法请他帮忙，所以只好带着介绍信匆匆离开了塔拉尼斯村，直奔海滩而去。



海滩边，一个眼中带着迷茫的男子站在一艘破船旁，嘴里念叨着"海啸，火山爆发"等字眼。当我把马里佛的信给他看后，他才渐渐恢复了正常，茫然的目光也渐渐消逝了。"他们都说我疯了，但我没有，我的确梦见了劳森，他已离我们而去了。所有的人都已离我而去，我的朋友德兰也离开了这儿。"佛格斯？德兰？这两个名字使

我突然想起在阿内里岛捡到的漂流信。把它给佛格斯看后,他变得有些激动。“我老了,再也见不到德兰了。他已成功了,你要象他一样。”说着,他拿出一把匕首。“这是我找到的,是劳森的,你可以拿给库拉克看。”接过劳森的匕首,又在船旁的尸体上找到了一张监狱通行证,而后我离开了这儿,向着库拉克的城堡出发了。

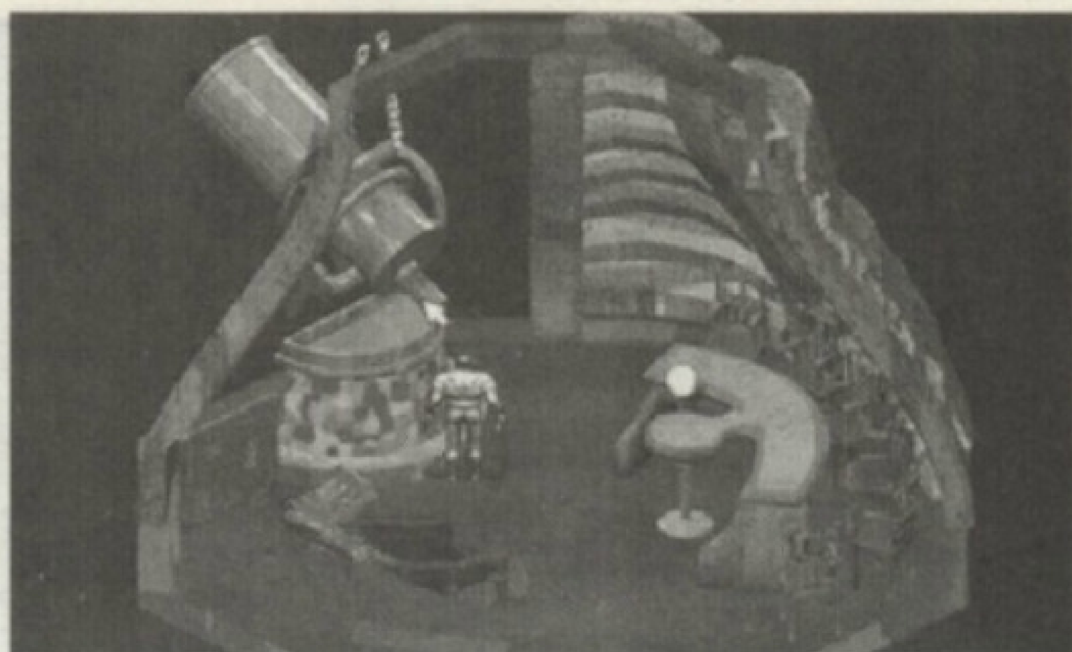
在解决掉不少怪物并取得了一把更好的斧子及更好的护腕后,我来到了城堡的最底层。在那儿,库拉克正等着我。看到劳森的匕首,他的眼神中流露出一种我说不清的神情——是高兴,是愤怒,或者都不是?“他死了吗?我……怀疑,他背叛了我们?”库拉克陷入了沉思,令我感到奇怪的是他并不如我原先所想象的悲伤。但为何又要找他呢?劳森真的死了吗?一个个疑问在我的脑海中出现。拿走了屋中一个看来可以放高温物体的盒子后,我离开了城堡,向硫磺谷出发了。



走进硫磺谷中的矿洞,在桌上找到了一个魔法卷轴和一个绝缘勺子。向里走,在三个石人像中的一个身上找到一顶防火帽。再向里走是一个实验室,与实验人员交谈后,我得知火箭的燃料分成两部分。一部分需要高温保存,所以只有用特殊容器才能运载。我把在库拉克房内找到的盒子给他,他把燃料小心翼翼地放进去后又还给了我。另一部分燃料在阿内里岛。这使我想起了在阿内里岛海边被冰封在石中的东西,大概那就是第二部分燃料吧。

实验室后面是个熔岩池,我戴上防火帽以免体力下降,再用绝缘勺子盛了些海沙,把它放进熔岩池中加热,从而制得了玻璃。回到塔拉尼斯村,把玻璃给村中的磨镜工匠。制得透镜后,来到巨石阵,这一次同样遵循提示,我驾轻就熟地把东方的石柱转成太阳、北方的石柱转成月亮、南方的石柱转成纳梵、西方的石柱转成星星,成功地回到了中央之岛。





第五章

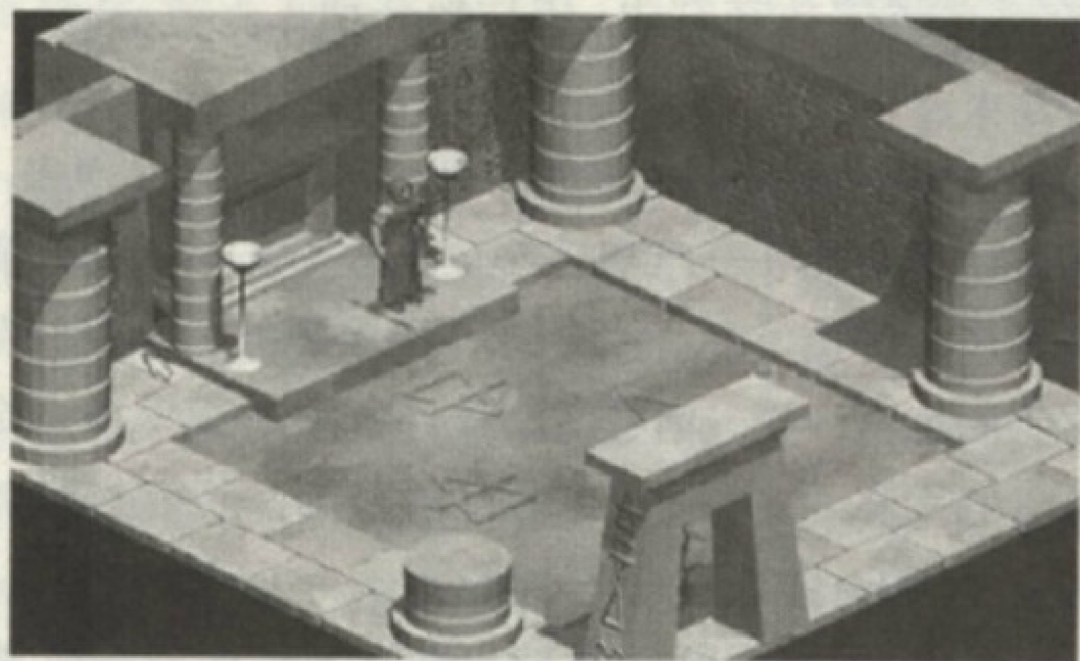
“你看,劳森已经死了。在我们的面前,这证据历历在目,这是一把代表血证的匕首!”亚司特拿着劳森的匕首,嘶声竭力地叫喊着,头上的青筋一根根清晰可数。“他背叛了我们,就如当初我所想的一样……”当发觉我在冷眼旁观这一切时,他连忙加了一句:“愿上帝保佑他的灵魂。”然后就恢复了平静。有他们在这儿我将一事无成,因此我欲擒故纵——先离开会议室一会儿,然后再进去。果然,他们三人已不知去向了。按照我所计划的,先用磨好的透镜把望远镜修好。通过它,我清楚地看见了水晶般的星星。啊,太美了!真希望有人来与我一起分享这美丽的星空啊!观察了一会儿后,我用左边的绘图仪绘制了一幅精确的星象图。离开会议室,这一次库拉克的房门打开了。在里面火炉的炭灰中我发现了一张烧焦的纸片,从残存的部分得知有个火箭实验室的人被捕入狱了。

想到先前找到的监狱通行证,我连忙赶往监狱。果然,这一次看到了通行证,监狱长误认我是新来的刽子手,就放我进去了。在里面干掉一个吊桥守卫,从他身上找到了一把开吊桥的钥匙。用它打开监狱长屋内大钟里的秘密开关,轻而易举地放下了吊桥。通过吊桥,我在守备森严的牢房中找到了被捕的研究人员。从铭牌上可以看出他的名字叫克雷泽。“你就是新来的刽子手吧?动手吧,这大概是我获得自由的最好方法了。”冰冷的话语从他的双唇中吐露出来。突然,他发现我身后打开的大门,不禁睁大了眼睛,“你,你打开了门?我,我自由了吗?”他似乎并不相信这个事实。我不禁微笑起来,毕竟这种喜悦对于一个长期受困的囚徒来说的确有些难以接受。在我表明了身份后,他告诉我他被捕的原因:“你以为亚司特制造火箭是为了让你回去吗?你错了!大家都错了!

他这样做是为了征服其它的星球，因为纳梵太小了。”渐渐的，愤怒充满了他的语气，“所有看穿亚司特谎言的人都被关了起来，就象我一样！”过了一会儿，他才慢慢平静下来。“给你这张通行证，你可以凭此到火箭研究室去。或许你可以找到进一步离开此地的方法。”拿了通行证，我原想继续深入监狱内部，但由于里面是一个充满毒气的通道，所以我只好先赶往火箭研究室。

凭着通行证，我进入了位于禁区的火箭研究室。干掉两个冰怪后，走进西边的门。在第二个床位上找到一把钥匙，用它打开床头的柜子，找到一张伊弗士开会的通知。哈哈，这下可以自由出入实验场了。我走进北边的门，凭通知来到实验室内部。这里耸立着一只小型火箭。噫？那不是克雷泽吗？“哈罗，我们又见面了。”克雷泽高兴的向我打着招呼。“放心，我决不会欠债不还的。我现在就给你一个离开此地的机会。”他接着表示，如果我搞齐材料，他就可以帮我开动火箭。

用开会通知进入实验室的计划室。在黑板上我看到了整个火箭发射的计划图：原来要火箭发射还需四样东西——导航系统磁性装置、启动装置、燃料试剂、星象图。察看一下我的物品，发现我已有了燃料的一半、启动



装置(就是在亚司特房中找到的奇特把手)和星象图，所缺的只是另一半燃料与导航系统磁性装置。于是我先从巨石阵传送到阿内里岛（此时可在四座岛之间自由来去），用冰镐敲出被冻在莱姆湾石间的第二部分燃料，再用保冰盒将其装起。然后前往亚司特所在的喀奥宛岛，到矿坑用铁镐从铁矿脉上取下一些矿石，再用有磁性的匕首磨擦矿石，这样就成功地制得了导航系统磁性装置。

回到实验室，我小心翼翼地把两种燃料混合起来，制成了最佳的燃料组合。然后将其交给克雷泽。“现在，火箭可以起飞了。”看到我拿齐了所需的一切，克雷泽的脸上露出了欣慰的笑容。突然他好象想起了什么似的，语调变得十分的低沉：“我必须留下来——我的血统，我的祖先不会让我走。当然，你可以扔下我们离去，而这个世界一定会毁灭！你是其它世界的人，并不属于这里，你对这个世界不必抱有任何的忠诚。但我还是要恳求你能留下来，因为只有你能帮助我们拯救这个世界。而毫无疑问，留下的危险是极大的！好了朋友，你的决定是什么？”(此时，你可直接走进火箭，放好导航系统磁性装置、启动装置、星象图后就可以离开纳梵大陆，这是第一个结局。或者再与克雷泽交谈，以表示你愿意留下，继续游戏。)

第六章

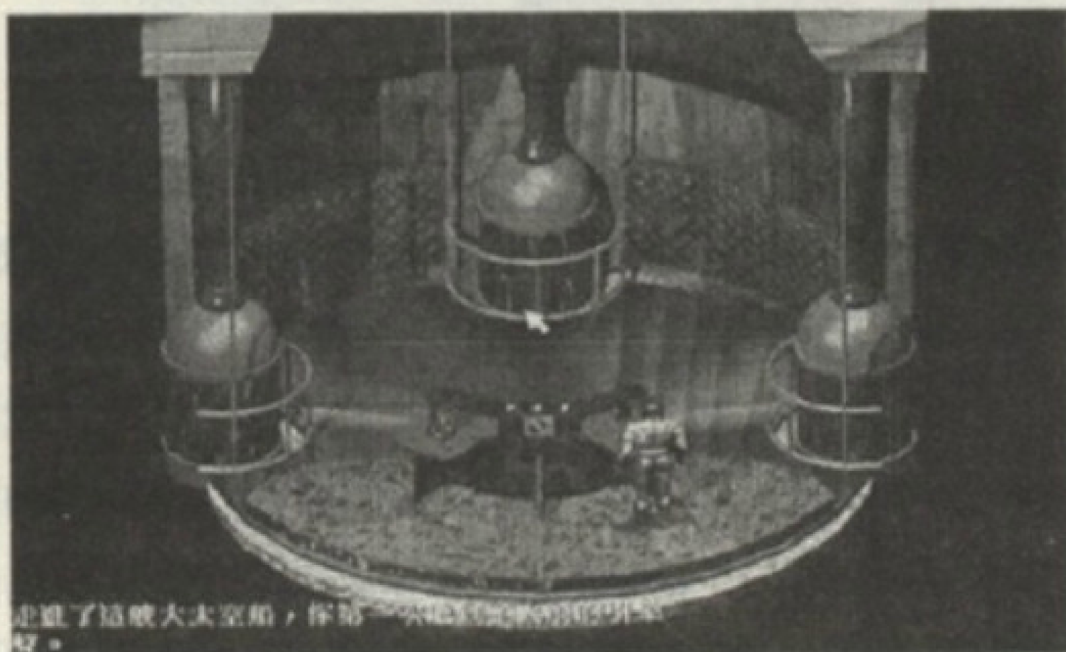
听完克雷泽诚恳的心声，我的心中充满了矛盾，究竟是去是留？然而当我看到克雷泽目光中的那份期盼，不禁反问自己：我就这样不明不白的离开吗？这难道不是懦夫的行为吗？不，一定要查明事情的真相！“我留下。”我抑制住自己激动的心情向克雷泽表示了我的决定。“太好了！”克雷泽眼中闪烁着激动的泪花，看得出他并不想掩饰他的兴奋。“噢，对了。”突然，他想起了什么，掏出了一根石棒给我。“这是另一个囚犯临死前给我的。相信它可以帮你找到劳森，并解救我们的世界。”又一根石棒？难道还有一个巨石阵？带着疑问，我离开了实验室。想起那个充满毒气的通道，我猜测或许那里暗藏着什么玄机，于是连忙赶到了那儿。手里拿着那瓶花蜜驱散毒气，小心地通过了毒气阵。出现在通道尽头的，竟然又是一个巨石阵！！我把石棒嵌入北方的石柱中，突然一个声音传了出来：“你过来，朋友。你已打开了大门，我的大门已为你敞开了。只要你走进这石阵中央，你就与我同在了。”我顺从地站在了石阵中央。如同往常一般，我被传送了。唯一不同的只是这一次我并不知道目的地是在何方……



此地看来是一片一望无际的荒漠。向西来到一座荒凉的，空无一人的城堡。走在其中，一阵阵孤独的恐惧向我袭来，但我仍硬着头皮继续前进。终于，在城堡的尽头，一位德鲁依教士出现在我的面前。

“欢迎来到赛瑞那斯，我是劳森，也就是你一直在找的人。而你也正是我一直在找的人……”在他睿智的目光中我看到了平和与安宁，先前的恐惧渐渐消失了。

“我会回答你想要问的问题，而你将是这整个事件的裁决者。我知道他们说了什么。我失踪了，被绑架了。而事实并非如此。他们并不关心我，这一切都是天大的谎言！他们之所以想找到我，是为了不让我阻止他们的计划。你知道，如果我们四人联手，将拥有巨大的力量。缺了任何一个人，另外的三个人就将一事无成。不久前，他们为了征服遥远的星球，硬逼着我加入他们的计划。任何反对他们计划的人都遭到了毒手，包括亚司特的妻子。于是我不得不暂避一下，并制造出已死的假象。如今，这个世界上已是冰怪、僵尸横行，这正是亚司特他们造成的！”说到这里，劳森停了一下，郑重其事地交给我一个黑盒子。“这是唯一可以摧毁我们德鲁依教士的东西。如今，亚司特他们正在竭力弥补由于我的缺席而使他们失去的力量，从而完成他们邪恶的计划。你现在可以用这黑盒子来杀死我，或者他们。这一切都由你来决定。”（先立刻将护身符上的黑宝石换成白宝石。因为无论对谁使用黑盒子，如果你护身符上镶的是黑宝石，那么你自己也会被毁灭。然后你有两种选择，一是不相信劳森所说的，对他使用黑盒子，这样劳森就真正的死去了，再从他身后的祭坛传送到火箭处，乘坐火箭离开纳梵大陆，这是第二个结局。还有一个则按以下攻略进行。）



看着劳森，想到一路上的所见所闻和心中的疑惑，我知道，他说的都是真的。“我相信你，劳森。我会做我应该做的事。”“我就知道你会这样做的。”劳森似乎早料到我的决定，“踏上我身后的祭坛，你会被传送到你应去的地方。”

走上祭坛，我立刻被传送到中央之岛主城的一间密室中。在那儿，亚司特与他的两个兄弟正拿着四个护身符作法。“你……你是怎么进来的？”看到我神秘的出现，他们惊慌地叫嚷着，并恶狠狠的向我扑来，试图将我打倒在地。然而，突然不约而同的，他们三人同时象遭到雷击般的停住了。所有的目光都停留在我手中的那个黑盒子上，“等一下，你手上的东西，你不了解……你会杀死所有人的！”“不，我自己不会。因为我有白宝石的保护。”看着他们无比的愤怒瞬间变成了极度的恐慌，我心中不禁有了一丝报复的快感。毫不犹豫地使用了黑盒子。刹那间，邪恶的德鲁依法师在他们的一片咒骂与哀求声中消失了……



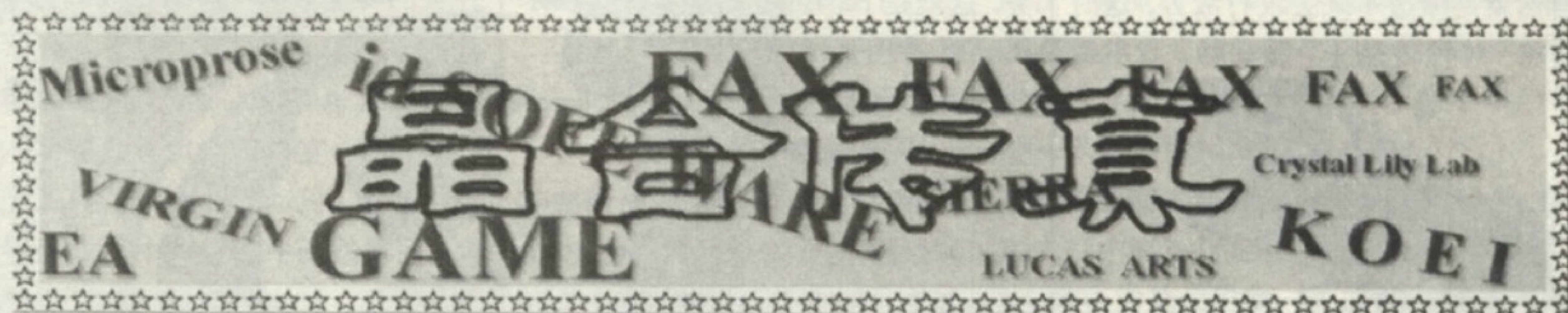
尾　声

回到火箭研究室，我坐进了驾驶舱。将星象图装入驾驶台的中央，导航系统磁性装置安装在驾驶台的左边，启动装置安放在右边。成功地开动了火箭，我终于可以离开了。

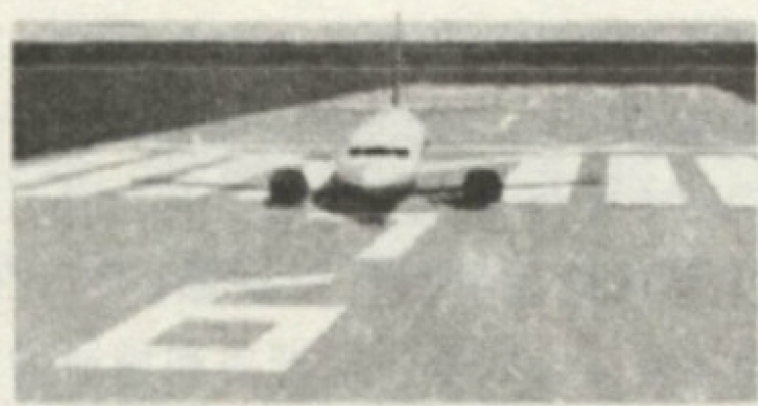
太空船高速地飞向蓝色的星空，我向窗外望去，下面就是纳梵大陆——喀奥宛岛、阿内里岛、卢米岛、赛瑞那斯岛还有中央之岛。这真是一片美丽的大陆啊！看着胸前的护身符，我不禁感慨万千：离家时我只是一个普普通通的平凡人。但如今，我已成长为一个完整的德鲁依人，已经拥有控制大自然的能力。

远处，一颗蔚蓝色的星球出现在我的面前。哦，终于到家了，我这样告诉自己，终于到家了……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★★	总评：89 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		



《模拟飞行 95》(FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS 95) 一提起飞行模拟游戏，也许大家立刻想到的就是喷气式战斗机或武装直升机，其实天空中还有庞大的民用客机



和一些可爱的小飞机呢！微软公司的《模拟飞行》系列让大家等待了一年多后，终于推出了新版本——《模拟飞行 95》。这款游戏和前作《模拟飞行 5.1》没有多大区别，但解析度提高到了 640×480，自然对硬件的要求也提高了。玩家可选择的飞机除了前作的四种外，又增加了波音 737 和特技机 EXTRA 300，如果你有兴趣，不妨尝试一下民用飞机的感觉。

《外星争霸战》(FRAGILE ALIEGINCE) 由于《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》的成功，使得即时战略游戏成为人见人爱的东西，目前有很多公司在一窝蜂地开发、制作，GREMLIN 公司的《外星争霸战》就是其中之一。游戏的背景设定在一个虚幻的太空，那里共有 6 个外星种族，而且居住在不同的星球上。玩家在选择其中的一个种族之后，就要尽快发展自己的星球，包括建设基本建筑、制造武器、发展科技。等你有了足够的力量后，就可以向别的星球进攻了。占领的星球一多，管理的确是个问题，还好，游戏提供了托管功能，否则即便是个“战略家”也会忙得焦头烂额。

《世界足球大联盟》(MICROSOFT FOOTBALL) 现在，微软“出片”速度越来越快，而且全都是 WIN 95 版，比尔·盖茨是不是想告诉游戏厂商，WIN 95 最适合制作游戏，要不我怎能在短时间内做了这么多(这半年大概完成了 20 多个)。我认为，微软在制作游戏的发展道路上还应继续前进，不要制作象《世界足球大联盟》这样的东西，因为它和《足球 96》相比还



有许多不足。球员的资料不采用真实资料；踢球时的视角只有 45 度一种，这些都不能令一个足球迷全身心地投入。

《冒险 9 号》(9) 这是一款与《神秘岛》相似的解谜型冒险游戏，玩家将在一个大游乐场中展开冒险。你通过肉眼观察一个又一个的机械和



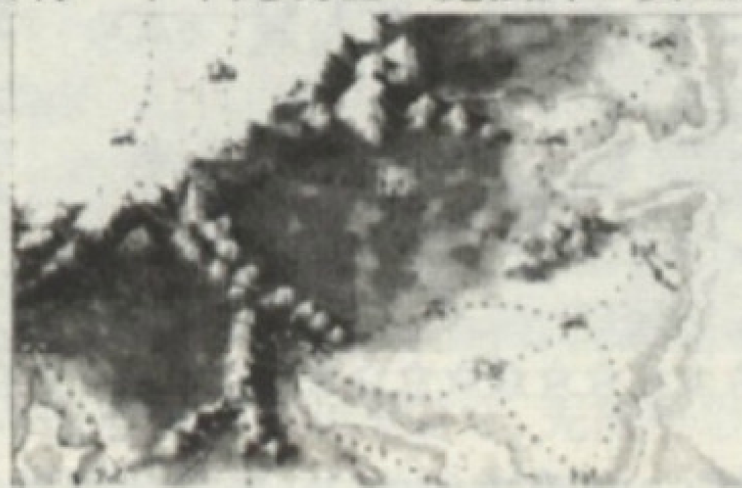
各种设施，其中有会动的恐龙化石、人头飞机、机器吉普赛女郎，再经过大脑的思考解开每样道具或它们之间的奇特谜题。游戏没有太多的文字对白，只靠虚幻的 3D 场景和飘渺的背景音乐来吸引玩家进入这个诡异的谜屋。

《火线大风暴》(FIRE WIND) 横版射击游戏近来比较少见，其实许多玩家还是比较怀念 FC 上的《沙罗曼蛇》。《火线大风暴》就是这样一个和《沙罗曼蛇》有三分相似的射击游戏，而且同样有武器升级系统和子机系统设计的喔！游戏采用的是 640×480 的高解析度，连画面中的炮台、坦克都清晰可见。共有 3 种飞机可供你选择，每一种均配备不同的武器，有的可以同时向前后两个方向发射武器，还有的能发射追踪敌机的电磁波。

《钢铁劲旅Ⅱ》(STEEL PANTHERS Ⅱ) 不知为何，SSI 对这类战棋游戏恋恋不舍，处于即时战略游戏的大潮中，依然推陈出新，制作了这个《钢铁劲旅Ⅱ》。不过 SSI 也知道，回合制游戏若不改进，它就会离玩家越来越远。在以前的战棋游戏中，“行动点数”作为部队的重要指标，一支部队只能移动一次、攻击一次。而在《钢铁劲旅Ⅱ》中，只要你有足够的机动力，就可以移动、攻击很多次。游戏的索敌方式也比较独特，部队的视野是从前方向两侧延伸，就是说对后方的视野几乎为零。

《圣战英豪》 这是台湾微波软体即将完成的，结合了战略和战棋“双重性格”的新作。游戏的主画面古香古色，人物造型也漂亮洒脱。在策略模式下有内政、税收、军事等三项重要工作，内政中又分为城镇开发、治安维护、领地探索三项指令。军事

自然就是派遣军队去攻打敌方，这时要将一个个龙骑士、魔法师、女巫编



成一个小队，感觉很象以前的《魔域传说Ⅳ——波斯战记》。战斗时的场面相当壮观，地形也是立体的，和现在流行的战棋相比一点也不逊色。

《微软高尔夫 3.0》(MICROSOFT GOLF 3.0)　高尔夫属于贵族运动，外国的穷人们(穷人能有电脑？)也只好在屏幕上玩，所以高尔夫游戏经常时不时地推出一个。这款高尔夫游戏的特点是什么呢？不用说，首先必须



在 WIN 95 下运行；解析度竟然可以开到 1024×768，而且在普通的机器上就有十分流畅的表现；在连线方面做得相当出色，功能也非常齐全。

玄狐小组最新情报：

Blizzard 推出其第一个实时 RPG 游戏　经过数个月的延期，Blizzard 的第一个实时 RPG 游戏《魔法世界》(Diablo)(本刊 1996 年 9 月曾有报导，以下简称 Diablo) 终于 1997 年 1 月 3 日隆重上市。Diablo 运行于 WIN 95 下，游戏中为玩家设计了 16 层迷宫，而迷宫和迷宫中的怪兽均可随机产生，这就为游戏增加了很大的可玩性。玩家可以选择战士、巫师和无赖中的任何一个扮演。目前 Blizzard 为了配合 Diablo 的网络功能还推出了一种免费的网络游戏服务，这就是 Battle.net，也就是说 Diablo 具有图形 MUD 的部分特性。Blizzard 的主页：www.blizzard.com，Battle.net 的服务也在其中。

FF Ⅶ即将登陆电脑　史克威尔(Square)的《最终幻想》(Final Fantasy)系列一直是任天堂(包括 FC 和 SFC) 上最为叫座的 RPG 游戏之一，这也是许多游戏迷不肯放弃超级任天堂的原因，目前 PS 版的《最终幻想Ⅶ》已经完成，画面和 3 维效果可用“震撼”来形容。现在史克威尔正致力于《最终幻想Ⅶ》的 WIN 95 版移植工作，他们为此新雇佣了一批程序员从事 WIN 95 版的改版工作。这样电脑玩家们也有机会体验一下为 TV GAME 玩家所乐此不疲的“最终幻想”的梦幻世界了。史克威尔的主页：www.square.co.jp，需日文 Shift－JIS 码。

光荣(KOEI)新奉献

《毛利元就——三箭的遗训》　这个游戏是继《三国志英杰传》、《三国志孔明传》之后光荣的第三部战棋类游戏。《毛利元就》取自日本战国时诸侯毛利元就的故事，毛利元就是在戎马中度过一生的著名日本战国大名，在他临死的时候召集了他的三个儿子(吉川元春、毛利辉元、小早川隆景)，给他们每人一支箭，让他们把箭折断，于是箭被很轻易地折断了。然后又给他们每人三支箭，但他们就都没能把箭折断，于是他告诉儿孙们团结的道理。于是这三人携手奋战，创造了毛利家统治关东十国的辉煌历史。游戏完全真实地再现了当时的历史和著名的战役。游戏中有多达 200 名人物登场，包括毛利家的宿敌尼子经久、陶晴贤、织田信长等。游戏中出现多达 32 种的部队，包括总大将、枪兵、骑兵、弓兵、铁炮兵、大炮兵、忍者、海盗、僧兵、运输队等，所有的部队都具有特殊的技能、最能发挥战斗力的地形和可以装备的特殊武器。而任务的种类繁多，包括歼灭战、攻城战、守城战、海战、追击战等。武器和道具系统也有很大改进，武器的作用十分重要，它可以决定所装备部队的攻击范围、机动力和命中精确度等因素。而在战场中的村镇中可以获得金属和木材，加上现有的武器、盔甲和技术书籍可以造出全新的装备。

《信长之野望Ⅶ－将星录》　《信长之野望》也是光荣的游戏中长盛不衰的一个系列，目前《信长之野望Ⅶ——将星录》正在紧张地开发中。在Ⅶ代中很重视军团的编成，因为军团是生产和战争的基本单位。游戏采用立体地图，在地图中城镇、森林、河流、山脉清晰可见。当农业、商业发展了以后城市的外观也将发生变化，而不象以前的游戏中一直以枯燥的统计数字表示了。战争包括野战和城池的攻防战。野战分为战役画面和战术画



面，当部队发生接触时游戏将切入战术画面，战术画面采用与 Interplay 的《新世界征霸战》有些类似的“棋盘”上进行战斗，这种战斗模式的优点是在比较有限的棋盘空间的战斗中电脑的 AI 高得惊人，使你不会再有电脑是弱智的想法。而城池攻防战模式的地图完全是立体的地图，需要根据地形的特征灵活地采取战术。

以上的 2 个游戏都是日文 Windows 95 版，预计会在今年春天发售。这一切倾注了光荣对历史的极大热情，我们期待着这些精彩的作品。

光荣的主页：

日文 www.koei.co.jp

英文 www.koeigames.com



3D 立体弹珠台Ⅱ——鬼屋篇

3D ULTRA PINBALL Ⅱ——CREEP NIGHT

北京　陆强

制作公司		SIERRA	
载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	桌面

没料到，在弹珠台游戏的开始，竟然有一段相当精彩的动画，而且它将传统的3D动画和手绘的卡通人物巧妙地结合在一起，看起来蛮过瘾的!



游戏里共有三个场景(也就是三个弹珠台)，分别是不同时代的鬼屋:古堡型、西欧型和科学怪人型。玩家可以在开始时选择玩一个或三个台子，不过必须在完成现在这个台子里的所有挑战后，才能进入下一个台子，所以除非是超强高手，否则还是建议您一个台子一个台子地慢慢玩吧。本作和以往的弹珠台游戏有很大的不同，以往的"弹珠台"都是上下卷动的，也就是说屏幕无法显示整个台子。而在"鬼屋篇"中，弹珠台却是固定不动的。这样一来，虽然整个台子看起来小了一些，但由于采用了高解析度的显示方式，再加上千姿百态的动画，给游戏增添了一种从未有过的特殊风味。

动画在游戏中的重要地位在片头就能看得出来，如果玩家在限时之内打中游戏指定的目标，如老鼠、蜘蛛、骷髅等等，就会有精彩的动画出现。除了动画之外，游戏的音乐和音效也是一流的，那充满诡异气氛的音乐和各种乒乒乓乓的音效，也令人感到不寒而栗。

风魔战

WAR　WIND

北京　赵效民

制作公司		SSI	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

即时战略游戏是最近两年大受欢迎的游戏类型，比如著名的《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》都是玩家们所熟悉的经典之作。为了顺应这个潮流，擅长制作战略类游戏的SSI公司于1996年10月推出了一款自己的即时战略游戏《风魔战》，使大家多了一个选择。

故事发生在一个古老而又充满危险的大陆YANVAUN，风向的变化正威胁着文明的发展，远古世界正处在崩溃的边缘。而一千年以来，大陆上四个不同的种族正在进行着权利之争，THA' ROON是YANVAUN大陆上最强大、最有势力的种族，他们的优势已存在了一千年，他们当然想继续保持下去；OBBLINOX是一个强悍的种族并且忠实地跟随于THA' ROON，他们支持THA' ROON的统治，并愿为之尽全力；EAGGRA则是一个勤劳能干的种族，因为善良而使他们在YANVAUN大陆度过



了一千多年的奴隶般生活，他们想创建自己的帝国，他们更想改变历史；而SHAMA' LI则是一个充满神秘色彩的种族，他们聪明，因而担负着更为重要的使命……如今变革的时刻已经到来，新的秩序将在风中降临、在战火中诞生……你可以在这四个个性鲜明的种族中选择一个来进行这场战争，他们各自有自己的优势与弱点，而游戏的难度将取决于你的选择，你将通过28场战斗来决定YANVAUN大陆的命运。

《风魔战》共有526M的容量，再加上SSI一贯的制作水平，可以想象这款游戏的效果。游戏在WIN 95中运行，画面的解析度为640×480，由于采用了Microsoft的DirectX技术使图像和声音的质量有了明显的提高，过场动画也相当精彩，而音乐会令人很快地进入“角色”(且有10首可供选择)。从总体来看，其细致的图像，各种物体的造型以及“黑暗复进”的搜索形式比较类似于《魔兽争霸Ⅱ》。但它也有自己的特色，比如在每场战役中，己方的种族首领始终是重点保护对象，如果他“挂”了也就GAME OVER了。此外它不是通过制造来拥有士兵和工人的，而是先建造旅馆来“吸引”外来的人员，然后从其中选择一个出钱邀请其加盟(雇佣)，经过一段时间的磨练后，这些人员还可以到特定的建筑里进行升级。另外除了能集体行动外，SSI还增设了新的巡逻模式，那就是先按住Alt键，然后再拖动鼠标就可定制巡逻的路线了，很有新意。所有的工作都可通过每个人员的关联式菜单来快速地指定。对于这些新的设计，实践证明是成功的，相信会给你一个新鲜的感觉。

《风魔战》支持网络对战，最多允许8个人同时联网作战。为了最大限度发挥玩家的能动性，SSI还提供了全套的地图与剧本编辑器，借助于剧本编辑器你可以修改起始资源的数量、胜利的条件、种族的限制以及地图等许多数据，且有145个基准地图可供使用，当然你如果有耐心也可以自己再进行绘制。我想大部分玩家都该知足了吧。《风魔战》作为新推出的即时战略游戏，由于大量吸取了前人的经验，并加入了SSI的创意，从而步入了“不可不玩的游戏”行列。

水浒传

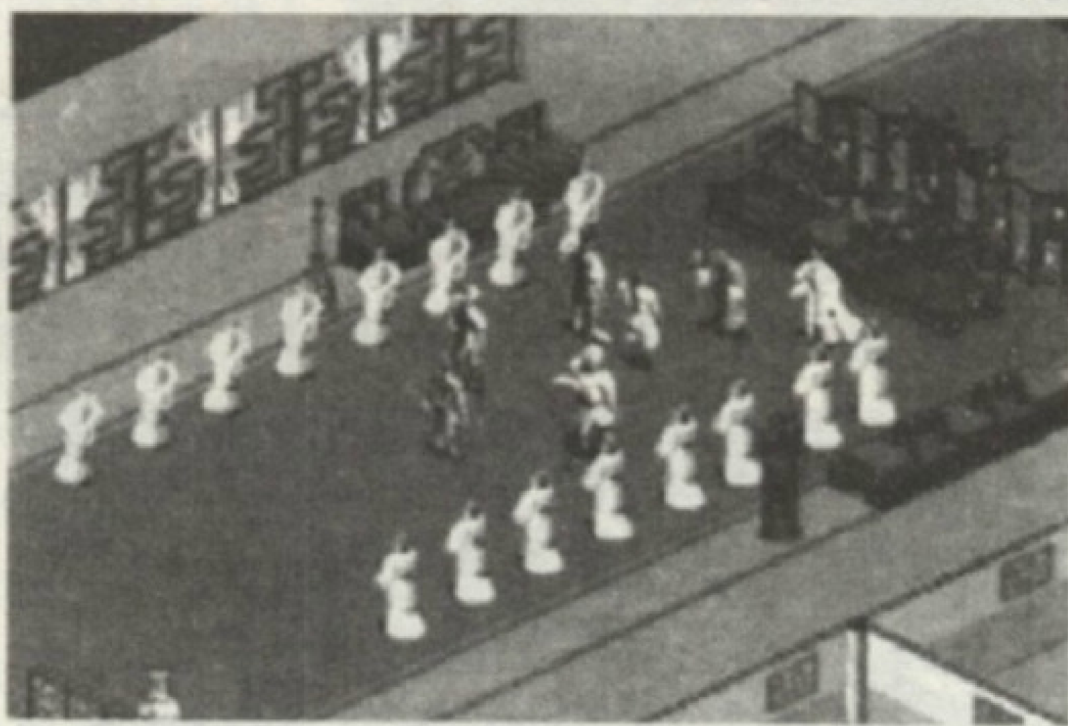
北京　笑书神侠

<table>
<tr><td colspan="2">制作公司</td><td colspan="2">智冠科技</td></tr>
<tr><td>载体</td><td>光碟</td><td>系统</td><td>DOS</td></tr>
<tr><td>语种</td><td>中文</td><td>类型</td><td>战略角色扮演</td></tr>
</table>

新年快到了，智冠又将给大家一件礼物——《水浒传》。这次，智冠一改武侠游戏多采用320×200的显示方式，画面用到了640×480的256色，再加上3D的立体显示，用栩栩如生来形容游戏中的人物、背景实不为过。



关于《水浒传》的制作小组，笔者还不清楚，但不应又是河洛吧！这里有一点可疑之处——玩家以一个不属于当时年代的自创人物去参与每个好汉被逼上梁山的全过程。明眼人一看就知道，这和《金庸群侠传》惊人地相似，但愿不要找什么天书才好。游戏以过关的方式进行，当通过一道关卡后，游戏便以过场动画来串联剧情。在过场之间，还有机会进入酒店买情报或和其中的人物对话以便促使事件的发生，当然你还可进入商店买装备和药品等道具。另外，随着剧情的发展，玩家可以从高人那里学到新的必杀技，也可以到名匠处打造神兵利



器，这些都要付出相当的代价。

查看人物时，每个人物除了姓名、绰号，还有等级、攻击力、防御力、移动力、气、经验值等等，可谓繁多，因为这是一个标准的战棋游戏嘛！梁山的108条好汉，每个人都有响亮的绰号，象豹子头林冲、及时雨宋江，你能知道多少？因此，先好好看看施耐庵的小说吧！

拉力冠军赛

RALLY CHAMPIONSHIP

北京　赵效民

制作公司		EUROPRESS	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	赛车

你是否玩过 SEGA 的大型街机 SEGA RALLY，感觉一定不错吧。我相信你一定想过如果在计算机上玩它将是什么样的情景，现在你可以亲自体验了，这就是 EUROPESS 公司于 1996 年 10 月为赛车模拟游戏十周年而推出的《拉力冠军赛》。

现在，你的坐驾并不是丰田和兰西亚赛车，而是日本富士、美国福特、法国雷诺、捷克斯科达、德国大众以及意大利的博通六种越野赛车，总共有 28 个赛道等待着你去体验越野的快感。游戏中穿插有大量的赛车精彩镜头，全部选自 RAC 冠军赛中的真实录像，而且游戏有近 300M 的 3D 全景赛道及背景数据，再加上 SVGA 显示，其画面极为逼真细腻，纷飞的雪花和银丝细雨都显得十分真实，而且赛车的车身也会随着时间的推移而变得泥斑点点。当然如果让这些效果能完全地表现出来，对系统的要求也就比较高了，此外在光盘上还录有十四个音轨，其中有六首可供在游戏中选择播放。



游戏有四种比赛模式：Championship(冠军赛)、Arcade(定点接力赛)、Individual(指定赛道) 和 Time Trials(计时赛)。比赛的道路多种多样，天气也有雪天、雨天甚至黑夜等多种模式，它们相互组合，使得游戏的可玩性极高。笔者认为,《拉力冠军赛》的赛道设计是十分出色的，首先它不同于场地赛，后者只是在一个封闭的赛道上来回兜圈子，而它的赛道则是单线单程的，在这里你将受到毅力的挑战，有几个赛道要耗时 20 多分钟，让人着实过了把瘾。在游戏中，你还可以调整方向盘的转向速率、悬挂的硬度和高度、变速箱中各档位的变速比、制动时前后能量的分配以及配合各种天气或道路的轮胎，而且在比赛告一阶段时还会让你在指定的时间范围内选择一些磨损严重的部件进行修理，比如发动机、涡轮增压器、前后车灯，所以开车可不能象玩其它赛车游戏那样，一定要小心些，否则碰撞或翻车都会对车子的性能有影响。这些细致的设计再加上领航员的真人



配音，使你仿佛觉得自己成了科林·迈克雷 (RAC 1995 年冠军赛金杯得主)。如果你还觉得不过瘾，那么就请装上 Modem，在网络上与别人一决高下吧(最多可有 8 人同时比赛)，而比赛结束后，还可以通过录像机来观赏自己刚才的表现。

在笔者的计算机上(编者：由于配置较高，为了不引起公愤，也为了赵效民同志的安全，就不一一列举了)，《拉力冠军赛》的表现令人倾倒，玩过它的人都会觉得它不愧为是 RAC 赛车联合会唯一支持的越野赛车游戏产品。

古墓丽影
TOMB RAIDER

北京　心雨

制作公司		CORE	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作冒险

如果你问我现在欧美地区最火的游戏是什么，那我会毫不犹豫地说——《古墓丽影》。也许你感到很惊奇，



也许你还不知道这是一个什么样的游戏，没关系，看了下面的文章，你会发现“她”就是你朝思暮想的那一个。



游戏的主角是一个热爱冒险的女性——罗拉．寇芙特（Lara Croft），在她21岁完成学业搭乘飞机回家时，不幸在飞行途中发生了空难，所有的乘客和机组人员全部遇难，唯独我们这位漂亮的女主角。在陌生、危险的环境中，罗拉学会了在野外独自生存的本领，以后她用8年的时间到世界各地去探险古迹、学习人文历史，积累了大量的经验。返家之后，她和狡猾的女商人Jacqueline Natla签订了合同，一同去寻找古文物Scion的三个碎片。玩家将随着罗拉探索四个神秘的古迹，包括印加帝国的城市、罗马时代的大竞技场、埃及的废墟和亚特兰第斯的金字塔，最后解开亚特兰第斯之谜。

游戏由CORE公司设计，VIRGIN公司发行，大致来看，这是一种类似“鬼屋魔影”的动作冒险游戏，但动作的成份较重，不象“鬼屋魔影”偏重于解谜。在每一个场景，只要你仔细寻找，定会发现过关的关键所在，而且游戏的自由度相当高，如果你在前一个场景遗漏了什么东西，大可再回头寻找，不会象《时空游侠》那样“一失足成千古恨”。游戏的动画颇有看头，而且在每一个关卡之间，也由动画来衔接，使游戏既有娱乐性，又有可观性。这些精美的3D动画再配上高水平的音响效果，将神秘世界中的诡异气氛表现得淋漓尽至，还有水流声和瀑布声，可以说玩此游戏给人的是一种的视听享受。

说了这么多，你一定想赶快得到“她”吧。可喜的是金盘已将此游戏引进，大家应该很快就可以在各大软件专卖店看到这个女探险家——罗拉．寇芙特。

97赛手

SCREAMER2

北京　赵效民

制作公司		GRAFFIRI	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	赛车

这款由著名的游戏发行商——美国VIRGIN公司于去年年底发行的赛车游戏，《大众软件》总第15期曾有过对它的简介。现在，《97赛手》即将在国内上市，这对于赛车迷来说又多了一个奋战的地方。

该游戏有640×400和320×200两种显示分辨率，并可支持64K种颜色，不过这时它对你的显示卡会有较高的要求，尤其在高分辨率下，大部分显示卡是吃不消的。游戏中你将在四个队伍中选择一个，比赛分为冠军赛、计时赛和指定赛道三种模式，在后两种模式中有三个赛道可供选择：英格兰的乡村小路、埃及的沙漠公路、加利福尼亚的城市街道。在冠军赛1中则又增加一个芬兰雪地赛道，而当进行冠军赛2比赛时，将可选择5条赛道并有天气的影响，这些赛道都是封闭式的，你可以选择比赛的圈数。在比赛开始之前，有四辆车等候你的挑选，你可以选择手动或自动档，注意有的车操纵相当



难。此外与《拉力冠军赛》一样，还可以对赛车的转向、胎压、制动、悬挂等部件进行调校，但是不能改动变速比。比赛的道路与周围的建筑也全部采用了精细的3D绘图，并有四种游戏视角（多了车鼻模式），效果相当不错。游戏还带有一个CD播放器，你可以在玩的过程中放入你爱听的CD盘，边听边玩，不过这得在选择全安装后才有效，而且《97赛手》的光盘上也录有8条音轨。然而，这款游戏的难度也是较高的，主要表现在某些车（往往是速度最快的）起始转向时过于灵敏而回位时的转向又很迟缓。游戏中转向过度的情况十分普遍，这些车玩出180度调头是很容易的事情，所以大部分玩惯街机或其它赛车游戏的朋友可能会需要一定的时间去适应它的“个性”，不知这算不算是一个BUG，还是VIRGIN公司有意安排的。

本刊上期介绍的《超时空英雄传说外传——复仇魔神》，据台湾最新消息已正式改名为《超时空英雄传说Ⅱ》。

勇者泡泡龙

台湾　集品资讯

制作公司		龙爱科技	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	动作

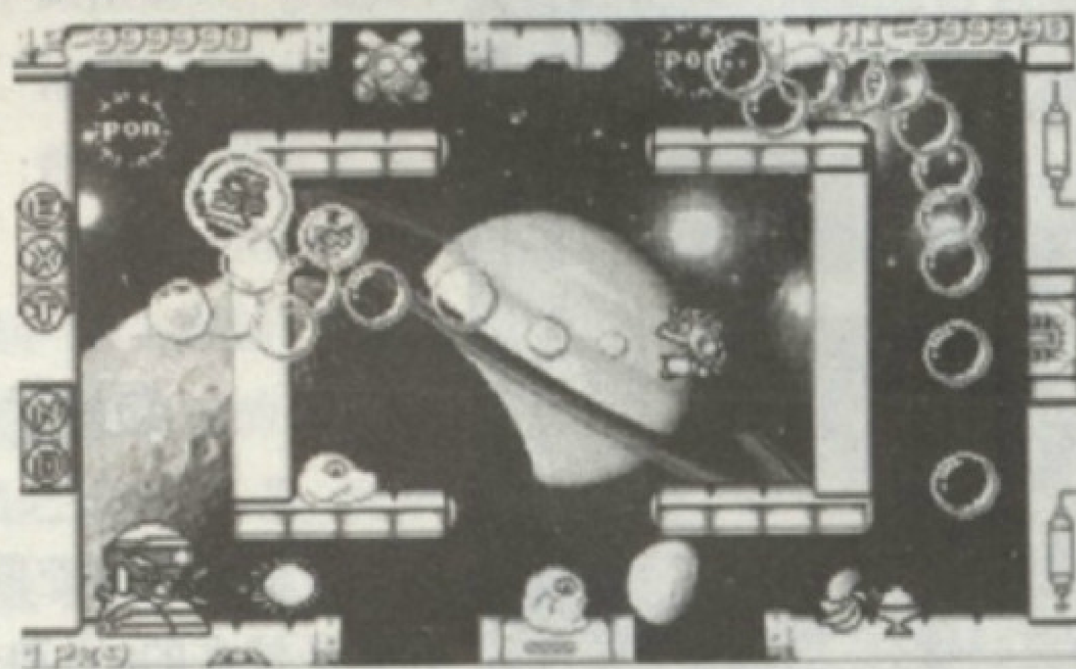
在另一个空间的世界里，龙族统治着世界。南方深处的某个角落中，有一座与世隔绝的青撒岛，岛上居住著一群与世无争、恬静生活着的龙族。岛的东方有一处森林——黑森林，其中有个阴森的洞穴。经先人的记载，这个名为“禁忌的山洞”的洞穴在世界有了龙族时就已经被禁止接近。黑森林的神秘对本游戏的主人公小龙亚比有着无穷的吸引力，上一回他好不容易发现了“禁忌的山洞”的入口，虽然又挨了妈妈一顿揍，但他却兴奋得几天都睡不好，每天思索着如何进入探险。他把这个秘密告诉好友亚妮，“唉呀！”亚妮惊呼一声，“那里是个很可怕的地方，你会被妖魔吃掉的。”

这天，亚比又偷偷跑到黑森林去了，他决定进入“禁忌的山洞”中一探究竟，但是他没发现好心的亚妮正跟在他身后。走了好久，正在亚比打算放弃的时候，他看到



前方有个闪光的东西。走上前去，他发现前面的墙上嵌着一只玻璃瓶，瓶中有六颗滚动着的美丽彩珠。他好奇地拿下瓶子，谁知一开瓶塞，那六颗珠子却化成六道光”咻”地飞向洞口。亚比急忙追出，赫然发现世界迷漫着一股诡异的气氛。他悻悻然地回到村中，却不见任何龙的踪影，村子不知何时成了一座空城。此时空中出现了一位白发苍苍的老者，亚比抬头望去，这不正是村子的守护神吗？守护神告诉亚比，刚才他将‘禁忌的山洞’中的六大魔头释放了，也使世界消失了。要想使世界复原，必须将魔头们收回瓶中。为了对付敌人，守护神赐予亚比和亚妮发射泡泡的能力。闯了祸的亚比与逃不过命运的亚妮，究竟能不能担起这个重任呢………

玩家们是否记得曾风靡TV GAME市场的“泡泡龙”？这款在人们心中留下深刻印象的精彩游戏，如今又可以在PC上和大伙重温旧梦了。游戏中的两位主角：亚比和亚妮，玩家可在游戏开始时任选一个做为闯关的主角，当然亦可两人一齐同乐。起初主角只拥有一些基本的动作或能力，如发射泡泡或一般程度的弹跳。在游戏中只要消灭敌人或是做出特定动作（如在泡泡上跳跃），就会出现提升能力或战斗力的宝物，可使主角动作更灵活，威力更强大。



整个游戏共分六大场景，玩家必须到六个地方去闯关，找到藏匿于关底的魔头，打败了它之后，会出现一道时空之门。只要进入，便可直接到达下一场景，继续战斗。每一大场景的关数都不同，难易度也不是循序渐进，所以遇到困难较小的关卡时，玩家便可趁机喘口气，轻松闯关。另一个特殊的地方，就是游戏中“传输门”功能，除了可以上下互通之外，亦可使玩家左右自由进出，使得游戏更有变化。游戏中若是达到特定条件，便会出现小游戏穿插，使玩家可趁机轻松一下，顺便赚取分数。

除了一般性的加分宝物之外，如布丁、香蕉等食物，还增加了一些提升玩家战斗力的宝物，如连发丸子、加速齿轮、放大镜，它们可使主角拥有雷电、龙卷风等必杀技。附带一提的是，宝物中的“反宝物”及骷髅，是由敌物投出，若不小心碰上会丧失一切附加能力，只维持在最基本能力状态，所以玩家们可得小心。

除了大魔头之外，还有两种敌人，小怪物只要一次攻击便可锁入泡泡中；而大怪物必须多次攻击才可消灭。大怪物各具各的攻击方式，诸如子弹、火球或反宝物等等，因此游戏中若与大怪物相遇，玩家必须花费心思了。整体上，《勇者泡泡龙》属于刺激却又轻松愉快的游戏，这在PC　GAME上是并不多见的。鲜明的画面及丰富的游戏内容相信会使大家喜欢本游戏的。如何，诸位勇者们，是否已迫不急待地想大展身手一番了呢？

MUD巡礼

漫谈网络游戏

MUD(十)

北京　迦楼罗

四度空间

目前,《四度空间》在MUD中线上人数算是较多的。它和一般的MUD有所不同，最大的区别就是没有职业之分。它的设定是每个人平等，一生可以自行学习自己想要学的技能和魔法，就象你身处在这个社会中，你想当医生就设法去学解剖学、生物学等等。不过每个人的记忆力有限，而你学习任何的技能和魔法都会占去你的记忆空间，所以你不可能同时学会太多的技能。每个角色在设定上都有3000记忆点数,你可以在游戏中朝自己向往的角色发展，而不是一开始就选择职业来限定自己。譬如说你想成为会救人的牧师，那你可以去学习治疗的魔法，但是你若希望自己不只是会救人,那你也可以去学些战斗的技能,但是要注意自己的计忆点数是有限的。

(一)属性

一个人物的能力受以下三种因素影响:技能、熟练度、属性。

(1)技能:学习技能需要耗费记忆点数,而每种技能所耗记忆点不同。象"降龙十八掌"需要150记忆点、"乾坤大挪移"需要600记忆点。而且并不是说你想学"降龙十八掌"就可以马上学习，你要有其它的技能做基础。比如你想学"完全治疗术"(full heal)就要先学"双重治疗术"(double heal)，而要学"双重治疗术"又得先学"治疗术"(heal)。所以基本上技能和魔法是成树状结构，你得从最底层学起。

(2)熟练度:当键入prac时,你就可以看到自己所有的技能和魔法，在它们之后紧接着是两个数字A/B,这两个数字代表你对这项技能熟练的程度，当然是数字越大熟练度越高了。A的位置是主熟练度,B那边的数字是副熟练度。当副熟练度达到某个值时会使主熟练度增加1,而主熟练度最多可达99。

如何增加你的熟练度呢?

A用钱：一开始你可以到学校利用prac xxx的指令花钱学习，而且这条指令可以重复下达好几次，直到电脑回应说你对xxx这项技能已十分熟练。

B实践:对于某项技能,你只能用钱学到某个程度而已，接下来就需要实际练习才行。当使用魔法成功时，你可以对此魔法增加较多的熟练度；使用拳法、剑法打到敌人时也能增加一些熟练度。如果自己的主熟练度为99,表示你已经不用再练习了。

(3)属性：你首先必须对属性的设定有个了解(去看help)。你得知道具体

某个属性会对你有什么帮助。当键入 a 这个指令时你可以看到自己的属性：str(力量)、int(智力)、wis(睿智)、dex(敏捷度)、con(体格)。

A 力量：如果你想成为暴力的玩家就要使这项值高一些。此值也会影响你携带东西的重量。一个人最多全身可携带 999 公斤重的物品。

B 智力：它影响施魔法的成功率。施魔法是否成功多因个人的智力而定，而且智力越高熟练度会上升较快。

C 睿智：睿智和智力都会对精神力的上限造成影响。智力和睿智越高相应精神力(mana)上限越大。

D 敏捷度：敏捷度越高移动力(mv)会越高，这样打斗时要逃跑也会比较容易。

E 体格：体格值越高 hp 的上限也越高。hp 没了玩家也就死了，所以 hp 当然越多越好。

一开始时你的属性是 str 18、int 18、wis 18、dex 18、con 18。你可以视你的需要来改变这些值，你可以打 help changebody 来了解情况。例如我想要成为一个魔法师，那我可以在学习技能的地方下达 changebody 18 22 22 14 14。力量用 18 可带一定的东西，int、wis 都选 22 可以使精神力多一点，其实这都是看个人需要而定。但这五个数字总和不能变，最多只能是 22，最少也要有 14。当力量选 14 时，可能你会连一些基本需要的东西都带不了。

另外，你可以下达 train 的指令用装备改变各属性的值。各属性能加的值共有 20 点，但每一项最多可靠装备加 8 点，打 help train 就会知道详细情况。changebody 最多可以到 22，再利用装备可最多加 8 点，所以每一个属性最多可以达到 30。你可以 changebody 无限次，但第二次以后（包括第二次）都会使你熟练度降低。而靠 train 增加的点数也可以放弃（cancel），但是 cancel 后也会降底熟练度。

在六十级后，你将完完全全地拥有 3000 记忆点，就可以离开升级的生涯了。此时你必须决定今后的方向，可以用 cancel all skill 命令将所有技能一次取消，再去练一些你想学的东西。从此经验值将对你不再有任何意义了。

(二)职业

虽然可以学习任何自己想学的技能，但大致上也只有几个方向，也就是下面要介绍的几种职业(class)。

巫师(WIZ)：RPG 中颇负盛名的职业，攻击力强、防御力弱、hp 低。一般来说由于魔法系的职业需要大量的精神力，所以自然闪躲能力也不好，在种种因素下使得巫师很容易死亡，初学者不宜选择。

巫师练有“黑暗结界”，这项可怕的黑魔法可以将敌人所有魔法封住。由于一些强大的怪物若不将其魔法封住将无法打败，因此巫师是冒险队伍必须的。

推荐：changebody 18 22 22 14 14、train 4 8 8 0 0。

绝技：黑暗结界、魔法结界、核爆术、朦胧幻影。

牧师(CLE)：牧师的职责为救人，善于治疗因此也就不易死亡，但攻击力明显比不上其它职业，牧师通常可以学习很多小魔法，这可使其拥有各职业中最多的精神力，在任何一个队伍中总是少不了牧师，牧师可以治疗整个队伍的人，有延续队伍作战时间的作用。

推荐：changebody 18 22 22 14 14、train 4 8 8 0 0。

绝技：群体恢复生命术、大至圣光芒。

魔剑士(MAG-SWD)：相当新潮的职业，一般都是利用“焰之魔剑”来攻击敌人，至于其攻击强弱要看魔法强度，但消耗的却是内力。在所有的魔法攻击中应该属“焰之魔剑”为最，说穿了就是个拿把剑的魔法师。所有职业中应属其单挑怪物能力最强，另外魔剑士需要有高的命中率才能击中敌人。

推荐：changebody 18 22 22 14 14、train 4 8 8 0 0。

绝技：朦胧幻影、焰之魔剑、圣光、去除魔法术。

骑士(KNI)：在各个 MUD 中几乎都有他的身影。骑士攻击速度其快无比，其“风啸之斩”可以连砍 10 下使对手受到严重创伤。骑士还有“多段攻击”，可以在一回合的普通攻击中连击数下，因此骑士的攻击往往使人吓一大跳，但却因为容易引起时空风暴而使得骑士一般较不受团队的欢迎。不过正符合骑士独立求生的精神，因为骑士在学完必杀攻击后往往还可以学习一些魔法，因此骑士也是适合入门的职业。

推荐：changebody 22 14 14 22 18、train 8 0 0 8 4。

绝技：风啸之斩、多段攻击。

小偷(THI)：小偷都拥有极高的敏捷度和闪躲能力，敏捷度到达 30 后，再把 agg(攻击企图)设 0，这样便能躲过敌人的普通攻击。小偷有一定学习弹性，如有的小偷练“加强背刺”，有的则放弃“加强背刺”而练一些攻击用的魔法，还有的在敏捷度达到 30 后练“大地之斩”和魔法。如果不练“背刺”和“加强背刺”的技能则表示你不需要力量大，因此增加智力利于施展魔法。

推荐：changebody 22 14 14 22 18、train 8 0 0 8 4。

绝技：加强背刺。

拳法家(BXR)：这是一个有中国特色的职业，以空手攻击。

推荐：changebody 22 14 14 22 18、train 8 0 0 8 4。

绝技：乾坤大挪移、降龙十八掌。

（三）入门指南

当你进入《四度空间》时，你会发现自己在风采之都的市中心，这里是都市人潮最汹涌的地方。在大部分的地方只要打“/”就会让你回到这里，但是会耗一半 mv。你可以用 sc 和 si 看自己的状态，用 eq 看身穿哪些装备，用 in 看除身上穿的外还带有什么。

你的第一站是不远处的勇者学校。那里有机器人 TP-??，可以教你技能。但是现在你只有 800 记忆点数（打 sc 或 prac 都可以知道），因为你现在的等级为 1。当你以后升级时记忆点会自动增加，而等级最多 60，当你到达 60 级时记忆点数便为 3000。打到敌人一下就会长经验值，1000 点经验值就会升一级。一般先练一些方便升级的技能，等到 60 级再把这些升级用的技能 cancel 掉。要练什么技能升级才会快呢？当你打到敌人的次数越多就能拿到越多的经验值，因此你可以先练两段攻击（second attack）和三段攻击（third attack）等等。这些可以让你在使用普通攻击时打敌人较多次。你也可以学些有用的魔法，例如 refresh 恢复 mvcure light，而 cure serious 可以治疗自己。

在学校，你可以学到任何你想学的魔法与技能，先介绍一些有关学习的指令：

skill all：列出游戏中所有的技能。

spell all：列出游戏中所有的魔法。

skill 技能名称：列出学习此技能需要什么为基础。

spell 魔法名称：列出学习此魔法需要什么为基础。

skill：列出你目前能学的技能。

spell：列出你目前能学的魔法。

help 技能名或魔法名：有关这项技能或魔法的说明。

prac 魔法名或技能名：练习此技能或魔法。

cancel skill 技能名称或魔法名称：把这项技能魔法取消。

法术可以用“cast(c) 魔法名(人名)”施用。练一些技能后该去赚钱获取经验值了，你可以往学校内走走看，跟着指示，学校会让你学到一些东西。学校内有光球，它们是你的练习工具。当你要打光球时可以先看看它的英文说明，要打到才能得到经验值。

在开始战斗前先键入 agg 100 设定自己和敌人交战时全力攻击，agg 0 则是尽量躲避敌人的攻击。数字越高越容易打到敌人，但是也较容易使自己受伤。战斗时要打到才能得到经验值，所以应该设定全力攻击。这指令在平时和战斗中都可使用。

在攻击时有一个参数是协调性：

1. 你作出的任何攻击都将使这数字变大。

2. 协调性大于 1000 将无法作出任何攻击。

3. 协调性小于 500 才能三十六计走为上策，逃跑的指令是 flee。

4. 协调性降为 0 时会自动作出一般攻击。

在战斗中可以下 att(attack，攻击)的指令来作出一般攻击，所谓一般攻击就是纯粹挥拳或挥动手上武器来攻击敌人。战斗中也可以用“/”回到市中心，但是会扣经验值，而 flee 不会扣。

由于战斗将使你的 hp、精神力和 mv 下降，可以利用睡觉(sleep 或 sl)和休息(rest)恢复。但休息比睡觉恢复慢，你若处于饥饿或口渴的状态也将使你的恢复变慢。

在升级过程中难免会死亡，死亡后会发生几件对你不利的事：

A：hp 降到最低点。

B：人回到南丁格尔，而装备则留在尸体内，你的尸体在你被打死的地方。由于死亡，你将失去所有的装备。

解决办法有二：

A：到南丁格尔南边的殡仪馆买回尸体，再从尸体中拿回装备。

B：赶快回到死亡处从尸体中拿回装备。

那要如何在殡仪馆买回尸体呢？在那里用 list 就可看到尸体价钱，“buy 你的名字”就行了。身上若带有生命水晶则装备将不会留在尸体内，而依然带在身上。到 TP-?? 机器人那里用 train lifecrystal 就可以有水晶了。不过水晶要花钱的，1 级时一颗 1 万，10 级时一颗 10 万，以此类推，要 train lifecrystal 时需 hp 全满。

经过一番努力后应该可以到达十级，十级后可以改练“大地之斩”，不过可能需要 cancel 原先练的那些，挪出记忆点数来练“地震术”。使用“大地之斩”的指令是 ear。这招可以一次打击敌人好几下，但会耗 mv，所以最好先练 refresh。有了“地震术”后可以找珠宝商等人打架练等级，但是最好有人挡在前面当肉盾，因为敌人通常会攻击第一个打他的人。



有目共睹：今天，装有 PENTIUM 级 CPU 的个人电脑正迅速崛起于家用娱乐市场。越来越多的人认为，PC 的概念已发生了转变。对于他们来说，个人电脑最大的诱惑力恰恰是来源于那些日新月异的游戏。在这场翻天覆地的变化中，SEGA 公司无疑是各大 TV GAME 制作厂商中最具慧眼的一个——它正迅速地、不失时机地，把它旗下的诸多名品对 PC 进行移植：《VR 战士》、《梦游美国》、《漫画英雄》……从 1995 年底的第一个 FOR 3D 卡版本的《VR 战士》开始，在短短的一年时间里，已有十余款大作在 PC 上登堂入室。没有人能不赞叹这些游戏的精采，没有人能不佩服 SEGA 的魄力，然而最不可思议的事情却是发生在刚刚过去的 1996 年 10 月：曾经在街机、世嘉土星上叱咤风云的光枪射击大作《VR 特警》竟然也出现在 PC 上了。之所以说这是不可思议的，主要是因为 PC 上还没有光枪这种设备。通常一提到《VR 特警》，大家都会很自然地想到自己在游戏厅里潇洒的“举手投足”，这样一个“动作”游戏又怎么能出现在“静静”的电脑桌前呢？原来它被设计成鼠标射击的形式。这个答案是不是既在意料之外，又在情理之中？不过有一件事情是永远只会在情理之中，而不会在意料之外的——SEGA 公司 AM2 小组的技术。

《VR 特警》是运行在 WIN 95 下的，借助着 DirectX 2.0 引擎的巨大威力和 AM2 小组的卓越编程技巧，游戏的精采程度实在难以用语言来形容。比起同类的 PC GAME，《VR 特警》没有着意加人什么 AVG 的成份，它是一个纯粹的鼠标射击游戏，不需费太多的心思，只要盯住屏幕就行了。它所呈现给玩家的是更多的轻松和更强烈的娱乐感，毫不夸张地说它是我所见到的同类型游戏中最棒的一个。

游戏有街机、练习、级别测定三种模式，共分三大关，同时也代表着三个难度：初学者、中等水平、专家级。游戏中的生命值、接关次数和射击精度均可自由调节。

看到《VR 特警》的第一眼，最吸引人的地方莫过于它杰出的画面。在 640×480 的 64K 色下，游戏的图像显得非常鲜艳、生动，3D 造形平滑、细腻，棱角柔和。比之街机的同名作品有过之而无不及。“64K 色”确实不同凡响，在此状态下，无论背景还是人物的肤色看起来都格外自然逼真，一点没有“色阶”和“斑块”的痕迹。再加上精细的表面“纹理贴图”，更使物体甚至连质地也一目了然……玩此游戏绝对可以堪称是一种“视觉享受”。

游戏还提供了其它三种屏幕方式供不同机种的玩家选择：320×200 的 256 色、320×200 的 64K 色、640×480 的 256 色。整体来看，《VR 特警》对机器的要求比较苛刻：即使是 320×200 下的 256 色模式也需要 PENTIUM 75 的 CPU，内存要 16M。如果你想在最佳的显示方式下流畅地指挥你的鼠标，则至少需要 PENTIUM 133 和 32M RAM。（听起来是不是有点吓人？之所以游戏对



RAM 的需求高的“变态”，主要是因为大量的 3D 人物和背景要事先装入内存。如果再加上高解析度和 64K 的色彩，结果可想而知。）建议 PENTIUM 100 用户选用 640×480 的 256 色，这样在“鱼与熊掌不能兼得”的情况

下，高分辨率带来的较多 POLYGON 数，更能展现《VR 特警》的魅力所在。

与以往其它的鼠标射击名作相比，《VR 特警》的画面有着自己非常鲜明的特点。熟悉《异形计划》、《RAVAGE》的朋友一定不会忘记它们的画风，或许是故事情节的原因（通常 PC 上的此类作品大都取材于科幻时代），阴沉、灰暗似乎已成为鼠标射击游戏共同的画

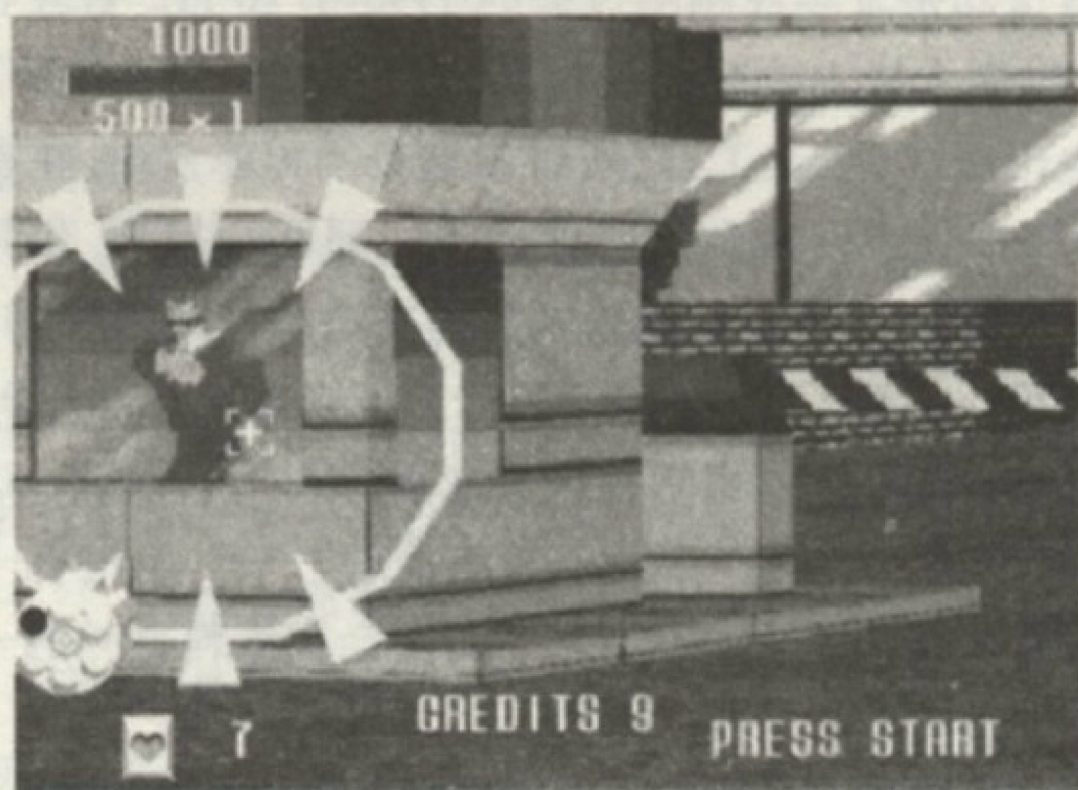


面基调，如果再加上几首配器怪异的摇滚乐，这样的设计的确可以给初玩者以神秘、刺激的感觉，然而当新鲜感随着游戏的进行逐步消失时，取而代之的将是莫名的乏味和枯燥。毕竟玩游戏赏心悦目是最重要的，谁也不喜欢总去接受感觉上很压抑的东西。《VR 特警》在这方面就做得不同凡响，街机鲜艳的图像被完全移植下来：湛蓝的天空、如血的残阳、繁星点点的夜空。正如前面说过的，游戏呈现的是一种非常明快、亮丽的画面风格，保证让每一个玩者都心情愉快。那种往往只有在 TV GAME 里才能找到的轻松，从《VR 特警》中便可轻易撷取。

之所以说《VR 特警》在同类作品中是出类拔萃的，并非仅仅因为它漂亮的图形。画面的好坏终归只是衡量一个游戏成功与否的一个方面，作为一款街机的移植作品，它在内容设计上较以往传统的 PC 鼠标射击游戏也有着许多突破。别样风格的设计随处可见。玩家从中将感受到更多的新鲜感和真实感。

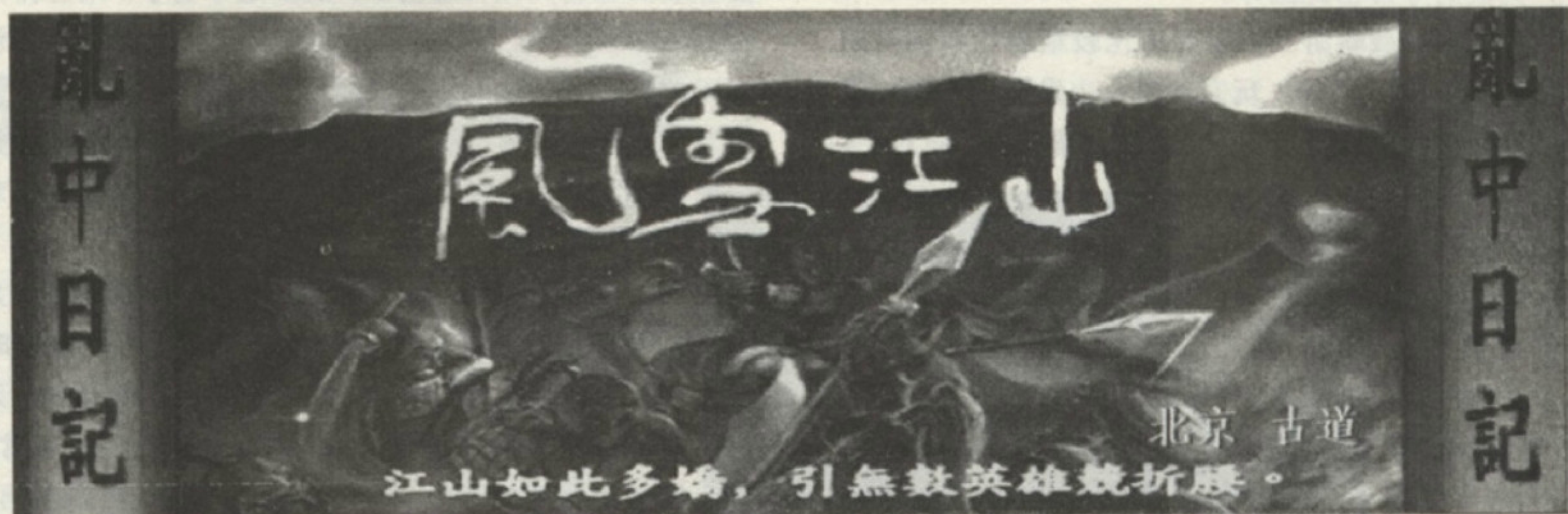
PC 版的《VR 特警》，与原作情节完全相同：主人公是一名特警，为了消灭一伙丧心病狂的黑手党徒，并解救被扣压的人质而深入虎穴。你面临的对手将是着黑西服、戴黑墨镜的黑社会成员，穿越的场景将是停车场、货仓、办公大楼等熟悉的地方，出现在眼前的将是林肯轿车、电脑和维纳斯女神塑像等生活气息浓厚的东西。冒险将是在一个玩家非常亲切的环境里展开，游戏并不想用陌生的场景来换取玩家的新鲜感，它要创造的是一种真实的氛围。回想以往我们玩过的鼠标射击游戏中那些与异形、怪物周旋于太空基地、军事要塞的情节，这样的设计是不是更会让人觉得真实、刺激？也许正因为战斗是在人与人之间，面对面的进行，所以那种紧张感是在《异形计划》、《RAVAGE》中无法找到的。玩家的动作要尽量麻利，一旦给了敌人开枪的机会，他们肯定弹无虚发。所以要想活命，唯一的办法只有先发制人。只有当清除掉画面里所有敌人的时候，主人公的脚步才会继续向前推进。（游戏中可以使用的武器多种多样。开始玩家配备的是一把 6 发的左轮手枪。随着战斗的进行，可以不断从敌人手中获得更加强力的家伙：6 联装猎枪、乌兹冲锋枪、M－16 自动步枪。对着成堆敌人扫射的感觉，真是……爽极了！）

街机中那个很特别的瞄准方式也被原汁原味地移植下来。说到这里，不熟悉这个游戏的人一定会难以理解，让我来解释一下吧。《VR 特警》里射击的瞄准模式可不是显示你瞄敌人的状况，而反过来是敌人瞄你的！是不是有点匪夷所思？但仔细想想，对于玩家来说，屏幕上有枪标的位置其实就已经足够了。如果再费尽心机地设计什么玩家的瞄准系统，反倒显得有点华而不实。然而对于敌人可就不同啦，当画面里有一堆人用枪指着你的时候，究竟谁会先开枪，谁的威胁最大，谁是应该最先被除去的，就变得至关重要了。在《VR 特警》的这个瞄准系统下，这一切都变得一目了然——当有人举起枪要向你射击时，他的身上会出现一个非常大的光标，并且有一对橘黄色的指针由水平向中间转动。当它们在垂直位置重合时，敌人就会扣动扳机（也就是说只那些有威



胁的目标身上才会有光标）。由此游戏者可以准确地判断并选择优先的攻击目标。对于那些经常在画面中窜来窜去的干扰分子大可高抬贵手，因为此时往往在某个角落里，正有人向你举起了黑洞洞的枪口……

《VR 特警》丰富的人物动作设计，也是同类游戏中少有的。如果击中敌人胸、头等要害，他会应声而亡；如果击中的是手、脚等地方，敌人则会捂着伤口呻吟一会儿才倒下；如果是在敌人飞身下落的时候击中对方，那么他就会象香港功夫片里的人一样——撒（下转 75 页）



自从《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》获得巨大成功以后，战略游戏就开始向即时战略的方向发展，“三国”系列那种象强手棋一样轮番下指令的玩法已经不大能吸引住多数玩友了。玩家的选择也将成为游戏的发展方向，在如此的大环境下，台湾省的元康国际推出了即时战略游戏《风雪江山》。游戏取材于明朝将领抗击倭寇的



故事。画面采用斜45度角的立体模式，分辨率是320×200，稍显粗糙了点，为什么不做成象“魔兽”一样的640×480呢？现在的玩家是很挑剔的，不仅要求游戏内容好，并且画面也要求精美。不知是台湾游戏公司的美工能力有限，还是程序员的功力不够，又或是想迅速出片赚钱的原因，他们出品的游戏大多是320×200的解析度，这已经是台湾游戏的重大缺点。致使许多玩家对此极为反感，如果他们还不能认识到问题的重要性并加以改正的话，台湾游戏会逐渐失去玩家支持的。不过较低的解析度带来的一个最大的好处就是对机器配置要求低，不象欧美游戏动辄要求PENTIUM 75以上（不然你就能体会老牛拉破车的感觉了）。虽然现在PENTIUM芯片的价格一跌再跌，但象我这样没有经济收入而又执着于游戏的穷学生仍大有人在。《风雪江山》正好满足了我们的要求，只要一部倍速光驱和几十K的硬盘空间，不象某些游戏一安装就要求百十来兆硬盘空间，两者相比这几十K简直可以忽略不计了，对于硬盘容量小的玩家又是一个福音。由于这几十K也就包括几个进度文件，别的内容统统在光盘上，笔者玩游戏时只好耐心地看着自己可爱的倍速索尼光驱慢慢悠悠地读盘，这也算是有所得必有所失吧！

游戏不象《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》那样可以分别选择敌对双方进行战争，我们只能选择“戚家军”抗击倭寇。这也很符合事实，我们的任务是收复国土，恢复家园，哪能去扮演倭寇来毁坏自己的故乡！游戏的音乐和音效做得也很是不错，音乐有很浓郁的中国古典风味，和《魔兽争霸Ⅱ》的中世纪曲风有异曲同工之妙。音效也很有特色，无论是“铛铛”的采铁矿声，还是电闪雷鸣，又或是残酷的杀戮声都非常逼真，使人有身临其境的感觉。游戏中的动画采用象“魔兽”那样的3D模式，很精彩，也很有气魄，尤其是片头的明朝大将张弓搭箭，一箭洞穿倭寇头目风神水吉（丰臣秀吉？）胸膛的一段，看起来很解气。看来元康国际打算向WESTWOOD和BLIZZARD过招了。

背景：明朝末年，我国东南沿海一带，时有海贼来犯，闽、浙、粤一带良善居民深受侵扰，几无宁日。地方官奏请朝廷派兵平盗，无奈朱姓气数已尽，四地皆有流寇群起，饥荒、兵变不绝，哪里会顾及沿海地带。贼寇中有号为风神水吉者，屡次来犯，居民在此形势下，终于自组乡兵水师奋起抵抗……时间到了戊子年八月二十一日，宁波被倭寇攻陷，总督战场捐躯，巡抚被杀，生灵涂炭，嚎啕之声不绝于耳，难民遍布原野。国家兴亡，匹夫有责！汝惊闻军情后，迅速整顿军马，杀奔宁波，除灭倭寇



……大战的序幕由此拉开。

往往即时战略游戏需要经历比较艰难的初创时期，《风雪江山》也不例外。玩家需要一边发展生产搞建设，一边抵抗倭寇的骚扰，因此挨过这个黑暗的阶段对于以后的战斗是极为重要的。每一关刚开始时，我方都有几名士兵和少量的金钱、铁、木材、粮食，而最为重要的是那些没有攻击能力的农民，他们的生产活动是我方发展实力的关键，一定要保护好他们。如果你的农民被敌人杀死，并且又没有足够的金钱来造出农民，后果是不言而喻的，因此我们要储备一些资源以备万一。游戏初期，你的实力不足时，可以尽量开采主城旁边的铁矿，既安全又快捷，再把采来的铁矿卖掉赚钱，增加经济实力，这是一举多得的好事情。注意在田地耕作时，要派兵保护农民，因为田地一般距离主城较远，敌人会经常骚扰。有了一定经济实力后，可以建哨所来协助防守，这对于打击小股敌人极为有用（否则这些鬼子会让你头疼的）。如果两个哨所搭配使用效果更佳，哨所后还可配备一些弓箭手，组成立体防线。如果建筑物遭到损坏，还可以修复，用鼠标在建筑物图标下点“修复”字样即可。抵挡住了敌人的第一轮进攻后，我军应加强军事实力，为攻击做准备。在军府中可以造兵，之后还必须在军所中制造刀剑、弓箭给士兵装备上，不然士兵是不出营房的。在战斗中，如果步兵的刀剑损坏或弓箭手的弓箭射完后，会在他们的头上显示出红色箭头。这时你可要动作快点，迅速用鼠标点击右侧问号，赶紧为他们配上武器，不然赤手空拳的战士在战场上的后果是可想而知的（这一点虽然麻烦，我倒觉得满合理的）。游戏的中后期，可在船宫中建造船只在水中行军；还可制造炮兵，他们的威力相当可怕，要善加利用；在寺庙中可以制造和尚（这些可不是念经的和尚，难道是少林寺的和尚？），他们除了能进行远程魔法攻击外，最重要的是能施法增加我方士兵的生命值（有些象“魔兽”中的魔法师）。



进攻时，要保持好阵形，就要象足球比赛中前锋、前卫、后卫三条线一样，不能乱了队形，这样才能攻破对方球门，而又能确保自己的城池固若金汤。同理，战斗时，要让步兵和骑兵站在最前面，后面是弓箭手，第三排是炮兵，最后可以让和尚在后排为前方士兵恢复体力。注意不要让各兵种之间脱节，要相互协调一下，使己方能够发挥最强的火力。同时，敌人的炮兵及和尚杀伤力强且射程远，需要首先解决，可派骑兵迅速前进到对方跟前，杀之。



《风雪江山》有一个比较突出的特点是细节方面处理较好。游戏有时间和气候的变化，天黑的时候，夜色会笼罩下来，还可以隐蔽我们的行动；天亮时，会有雄鸡报晓。气候的变化更是反复无常，刚才还是晴空万里、天空蓝蓝，一转眼，狂风暴雨、老天变脸。更狠的是瓢泼大雨中雷电交加会劈倒某些建筑物，那可真是“闭门家中坐，祸从天上来”！在水中行船时，还要注意风向的影响。游戏中，当铁矿或军所进行生产活动时，都会从烟囱中冒出烟雾（好在那时也不在乎空气污染）。另外，我军除了炮兵外，都是使用冷兵器，如刀剑和弓箭，倭寇则使用枪支，这都是符合事实的。

我觉得《风雪江山》的创意是很好的，游戏的主旨是抗击外敌，保家卫国。而且抗击倭寇的这段历史也可以说是家喻户晓，脍炙人口，因此这个游戏还可作为国情教育的好题材，可以激发我们的爱国主义热情。其实中国有着悠久的历史，可以利用的题材比比皆是，不要在“三国”周围做文章了。元康国际已经作出了很好的表率，这一点很值得其它游戏公司学习一下。当然，《风雪江山》模仿《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》的成分是很大的，话又说回来，谁也不是一生下来就能上知天文，下知地理，人总是通过学习来进步的，用前人的成功经验再加上自己的创意就能制作出好的作品，这也是有很多先例的。《风雪江山》虽然使用的是繁体字，但终究是中文界面，对于广大玩家来说很友好。而每关之间用浅显易懂的文言文交代战况，更使整个游戏散发着很强的传统文化色彩，也使整个游戏的气氛融为一体。

制作公司		元康国际	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略

进军游戏的利器

——DIRECTX和DIRECT 3D

广东 吴腾奇

谈到PC游戏,大家都喜欢玩DOOM、QUAKE等火爆的游戏,然而我们更想知道这样出色的游戏究竟是如何制作的。如果你曾经有设计程序的经验,即便不是专业制作游戏人员,但平日多看电脑书籍和多应用电脑,对于PC游戏自然有一番见解。写一个PC游戏,尤其是动作、射击类游戏,最重要的问题就是显示速度。以现在PC系统的结构而论,有许多因素不利于设计游戏。如DOS实模式的区段定址法(Segment/ Offset Addressing),



▲DOS保护模式下的《圣光岛》

造成640KB内存的限制和配置最大内存空间只有64KB的不便;又如标准的VGA显示模式,通常用到的是320×200下的256色,若用取巧的方法改动VGA的寄存器(Register)数值也可做到320×400的解析度,但这些都远远不够。我们现在的SVGA显示卡解析度往往可达800×600或更高,要充分发挥SVGA的能力,程序员必须直接控制显示卡,可又因为显示卡厂商标准混乱,使设计者把很多的精力放在兼容性方面。后来业界有所谓VESA显示模式的SVGA标准,但到近年才见到有游戏支持,虽解析度高但需搬移大量资料,这往往影响了游戏的速度。

以前在DOS下编写一个游戏,程序员要面对相当多的难题。如果在Windows的环境,游戏设计不必受DOS的640K内存限制,而且解析度也可以轻易提高,但是出色的Windows游戏真可谓凤毛鳞角,PC游戏仍是以DOS为主流,这是为何?Windows似乎是很好的写PC游戏的平台,但是因为Windows有其自己的规矩,显示系统的结构不允许程序员直接控制硬件,兼容问题不用顾虑之余,显示速度却大打折扣。另外,Windows 3.1内存管理不尽完善,虽说是在保护模式下运行,但仍不能完全摆脱DOS的区段定址法,程序设计往往受其限制。到了Windows 95,这个号称32 BIT的操作系统,除了强大的多任务系统外,最吸引DOS程序员之处就是保护模式下的线性定址法(Flat Addressing),内存空间的运用终于得心应手了。另一方面,PC游戏是占用大量系统资源的程序,为了追求更高的运行速度和变化多端的画面,程序员必须控制硬件才能做到这一点。操作系统掌握所有硬件资源,程序员固然不必为繁多的硬件而烦恼,但若这个厉害的管家规矩太多,反而有碍游戏软件的创作。

大部分的DOS游戏在Windows 95下运行都无问题,还有一些需要特别处理才能运行,当然有部分游戏根本不能兼容Windows 95,究其原因,就是Windows 95不能接受那些垄断系统控制权的程序。近年来,Windows游戏异军突起,隐然有成为潮流之势。虽然多数是由许多电影片段组成的多媒体游戏,但是讲求速度的射击游戏也开始在Windows平台上出现。在Windows 95推出之初,Microsoft就想让Windows 95成为个人用户必备的操作系统,故此在使用界面和即插即用所下的功夫远比系统设计还要多。Microsoft不擅长制作发行游戏,它的强项是操作系统,但Microsoft自然不会放过PC游戏这个庞大的市场。它希望所有人都用它出品的操作系统玩

PC 游戏，而且最好是 PC 游戏都为 Windows 95 而编写，但 Windows 95 并不是理想的游戏平台，那 Microsoft 有什么办法吸引程序员为 Windows 95 编写游戏呢?大家知道 Microsoft 最喜欢立标准，在游戏方面它为 Windows 95 平台提供了一个专为 PC 游戏设计的应用程序界面(API)标准:DirectX。

什么是 DirectX? 通俗地讲 DirectX 是由一系列硬件驱动程序（如显示卡、音效卡等驱动程序）组成的，其主要的部分包括 Direct Draw、Direct Input、Direct Play 和 Direct Sound，分别针对显示、输人系统、网络通讯和音效等各方面。DirectX 最大的优点是提供了高效率的驱动程序而使游戏设计的程序界面得以统一，让程序可以做到与硬件无关(Hardware Independency)。硬



▲利用 DirectX 2.0 技术的《饿狼传说 3》

件无关性在 Windows 3.1 中已有提倡，这次 Windows 95 对其进行彻底地完善。它不单可以增加程序本身的可移植性，亦使程序员不必花时间去学习控制复杂难懂的硬件，也不必为支持不同形式的显示模式和不同种类的显示卡、声效卡而大伤脑筋。编写游戏的复杂程序远超一般人想象，如果程序员对硬件一无所知或程序设计的经验不足，他根本不能有所成就。有了 DirectX，便可减少设计 PC 游戏的难度，而程序员便可以集中处理游戏设计的那一部分工作，例如内容和可玩性。此外，DirectX 专门处理显示的部分——Direct Draw，它提供的不单是高解像度和色彩更加丰富的显示模式，最重要的是它能使程序直接调用 Windows 显示加速卡的资源。许多 Windows 显示加速卡在标准的 VGA 模式是通过 BIOS 画点或是直接改显示内存的内容，表现与普通的 VGA 卡相差无几。到了 Windows 环境，透过 Windows 的 GDI 来画线、圆等几何图形，才可以发现显示加速卡的威力。DirectX 真的可以让游戏利用硬件加速吗? Microsoft 是这样说的，但是对于 2D 画面（如动画效果），其实是相当于把大量资料在内存与显示内存之间搬移。DirectX 中处理显示的部分 Direct Draw 本质上是显示内存的管理员。在它的统辖下，程序可以直接读取显示内存，亦可以做到显示页的快速切换，这些功能是 Windows 本身不能提供的。至于显示卡能大派用场的地方，应该是 3D 画面的处理。如《鬼屋魔影》系列、Doom、Quake 等大量应用 3D 画面的游戏，虽然方法有所出入，但是一样要涉及点、线、面等几何图形的计算和显示，某些情况要处理大量浮点运算，尤其是彩色高解析度的画面。如果这些计算交由硬件处理，肯定会提高游戏的效率。DirectX 不包括 3D 画面的处理，而是交由 Direct 3D 去做，所以，真正用到 Windows 显示加速卡功能的是 Direct 3D。Direct 3D 提供两种模式:Retained mode 和 Immediate mode。前者定义一个 3D Engine，程序员只要输人物件的信息（如坐标、结构）和预定的贴图，使用几个简单指令便可以使物件转动和改变比例;后者有比较低层次的硬件中断，提供一个渠道让程序员能使用硬件的显示加速功能。DirectX 和 Direct 3D 都是为程序开发而设计的，玩家不需要特别安装软件，因为当你玩到一些用 DirectX 和 Direct 3D 设计的游戏，游戏安装程序自然会将需要的部分安装到你的 PC 上。据现在所知，《地球强袭Ⅱ》的 Windows 95 版、《乱世霸主》、《烈火战机》都已采用 DirectX。各大显示卡制造商如 ATI、Trident、Tseng Lab 都将支持 Direct 3D，游戏软件发展商如 Acclaim、Activision、id Software 都开始用 Direct 3D 设计游戏。如果你对游戏程序设计有兴趣，可到 Microsoft 主页的 Software Library 下传最新的 Direct SDK 回来研究一下。假设 DirectX 和 Direct 3D 真的得到业界的支持，诚然是美事一件，然而 Microsoft 独霸天下的形势却不是人人赞同的。而且 DirectX 和 Direct 3D 若做不出一个象样的 PC 游戏，我们仍有一段日子要玩 DOS 游戏。

附:电脑名词解释

(1)实模式(Real Mode):这是 Intel X86 系列 CPU 的工作模式。在这种模式下，假设在同一时间系统只运行一个程序，这个程序就会完全控制系统资源，故此模式并不适合多任务。真实模式 CPU 最多可定址 1MB 的记忆体，而实质上，供一般程序使用的位址只有 640KB。大部分 DOS 软件都是在实模式下运行。

(2)保护模式(Protected Mode):这是 Intel 80286 以上的 CPU 工作模式。这种模式是为多任务而设计的，其最主要的特点是程序分级权限和线性定址法。程序的分级权限是指在这种模式下，各种程序区分为四种阶段，操作系统的核心部分归于第零层(Ringo)，允许直接控制硬件和分配系统资源，应用软件归于第二或第三层，对于系统资源的控制权相当有限，这样的设计主要基于系统安全上的考虑。

(3)区段定址法(Segment/Offset Addressing):这

是 Intel 的 CPU 在实模式下的定址方法。定址法很大程度上反映系统如何管理内存，区段定址法是种概念上的表示方法，与实际内存的分布无关。这种定址法把记忆体分为一个个区段，而每个区段长度为 64KB。那就象把一个城市划分成大小一样的街道，而在街道里每家每户都有统一的门牌。通常我们的区段定址法的位址是这样表示的：xxxx：yyyy；如 83A9：18F3 这两组十六进制码，前面是区段值(Segment)，后面是偏移值(Offset)。用以下公式换算为实际位址：xxxx×16+yyyy=实际位址。

(4) 线性定址法（Flat Addressing)：这是 Intel 的 CPU 在保护模式下的定址方法。这种定址法把内存看成单一连续的，如象一个城市只有一条大街，而门牌地址都以顺序编排。

(5) VGA 显示模式：早期的 PC 显示卡可谓五花八门，其中有单色的 MDA、HGA，彩色的 CGA、EGA、MCGA 和 VGA。在游戏设计时经常要为不同的显示卡而编写驱动程序，后来 VGA 大行其道，于是 PC 游戏多以 VGA 为标准。VGA 其实也有不同的显示模式，最高解析度是 640×480，只有 16 色，日本 PC 游戏多以此模式来编写，而最常用的是 320×200 下的 256 色的显示模式(即中断 13)，大部分 PC 游戏采用。另外，通过某些技巧可以产生特别的显示模式，做到 320×400 的 256 色或 320×240 的 256 色。

(6) VESA 显示模式：由于许多 SVGA 显示卡的功能已大大超出原始的 VGA 卡，可以有更高解析度和更多色彩，可惜硬件厂商各自发展自己的产品，给程序员造成许多麻烦。为了照顾兼容问题，设计者只好把 SVGA 当成标准 VGA 卡来编程。后来，VESA 这个组织制订了 SVGA 标准，就是现在渐渐兴起的 VESA 显示模式了。VESA 显示模式需要显示卡有 VESA BIOS 才能使用。

(7) 应用程序界面（Application Programming Interface）如果你有编写程序的经验，应不难理解 API 这样东西，其实它有点象子程序（Subroutine）和函数（Function)，但是属于系统方面提供的。例如：DOS 和 BIOS 提供的 INT CALL，某种程度上也可以视作 API。而 Windows 3.X 和 Windows 95 更是明确的例子。

(8) 显示内存（Video Memory)：这是块特别的内存，改变其中的内容就会反映到屏幕上，显示相应的效果。以 VGA 的 Mode 13h 为例，显示记忆体由 A000：0000 开始到 A000：F9FF 总共有 64000Bytes(320×200×1 byte)。这段记忆体便叫做显示记忆体，它是显示卡的影照，代表画面上每个位置的颜色值。



(上接 70 页)手扔枪，并且在空中打上一溜滚儿……只此一点，便可窥豹一斑。

最后说说游戏的音乐和音效。《VR 特警》的光盘上带了若干 CD 音轨，曲子质量一般。属于那种可有可无的东西。(这大概是移植自街机游戏的通病，街机本来就是在给喧闹的游乐厅里玩的，音乐的好坏玩者并不太在乎。因而设计者也不会把过多的注意力放在它上面，说得过去就行了。)游戏中真正让人“过耳难忘”的部分是那些丰富、逼真的音效。无论是隆隆的爆炸声，还是中枪者的惨叫，都可谓“惊天动地”！如果你使劲竖起耳朵，甚至会发现连每一种枪上子弹的声音都截然不同。

后　记

“人质恐惧的眼睛；BOSS 带着一丝狞笑的嘴角……”，游戏中很多精采的细节，在关机之后，忽然出现在我的脑海中。

“当你目不转睛地盯着屏幕的时候，有时反而却看不见很多东西”。一款好的游戏其实总会留下一点点空白，让玩过的人日后慢慢回味——无论它是绵长的 RPG，还是简单的 ACT。《VR 特警》便给了我们这样的机会。所以虽然关于它我已经说了许多，此刻却仍然只能用“一言难尽”四个字结束这篇文章。

制作公司		SEGA	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	射击

超时空英雄传说

本游戏内建有 DEBUG 模式，其启动方式如下：

1.在战场按 ESC 键，呼出主菜单；

2.同时按住 CTRL + ALT + Q + W 四键，此时会出现 PASSWORD 窗口；

3.键入 UNICORN 及回车。

此时 DEBUG 模式已经启动，以后便可使用如下功能：

1.F10 呼出选项菜单，共有 9 项功能，其中对玩家有用的是：

③DISPLAY　LOCATION 显示地图座标；

⑥COTMONEY 可以得到金钱，切勿太贪心；

⑧SAVE　TREASURE　LOCATION 存储宝物位置。选此项后，您可以输入一个文件名及回车，它会将本关所有宝物都存入这个文件，配合功能③，您会得到所有宝物；

⑨退出此选单。

2.将鼠标移到人物身上，再按 ALT + V 即可打开人物选单，功能如下：

第 1 到第 9 是更改人物属性数值；

第 10 到第 11 不要改！

第 12 更改技能值；

第 15 输入物品编号即获得该物品，详见表 1；

第 16 退出此选单。

3.按住 CTRL + A 后再用鼠标选人物，此人便会学会所有的剑术和魔法。

4.ALT + R 可以使行动过的人再行动。

5.ALT + E 可控制敌方角色。

6.将鼠标移到人物身上，再按 DEL 键便会杀掉此人，可能因此而造成任务完成或失败。

7.INSERT 呼出选项菜单，功能如下：

①EMBATTER　PLAYER 选择人物归属哪方，子菜单如下：

0PLAYER 我军

1NPC 中立

2ENEMY 敌军

3BOSS 敌军头目

4NPC 中立军

②更改人物身份，详见表 2；

③－④不要改！

⑤更改人物面对的方向；

⑥退出此选单。

另外，进入游戏时键入 SUPER　UNICORN　N 即可选关，其中 N 为关数。

北京　岳森　刘若虎

表 1　物品编号

编号	物品	编号	物品	编号	物品	编号	物品	编号	物品
1	铁剑	2	钢剑	3	银剑	4	巨剑	5	锐铁剑
6	白金剑	7	龙泉剑	8	迦纳之剑	9	屠龙剑	10	炎魔剑
11	乾坤剑	12	玄铁剑	13	邪神剑	14	斩魔剑	15	光明圣剑
16	短刀	17	长刀	18	圆月弯刀	19	大砍刀	20	狼牙刀
21	武士刀	22	双刃砍刀	23	诅咒之刀	24	刺杀刀	25	黄金刀
26	青龙刀	27	火炎刀	28	风魔刀	29	龙古之刀	30	偃刀圣刀
31	短杖	32	木杖	33	长杖	34	金钢杖	35	法师杖
36	水晶杖	37	黄金杖	38	黑钻刀	39	迷雾之杖	40	神玉杖
41	风云杖	42	仙灵之杖	43	星辰圣杖	44	大地之杖	45	圣灵之杖
46	短弓	47	长弓	48	十字弓	49	银弓	50	黄金弓
51	神准之弓	52	寒玉弓	53	火炎弓	54	精灵弓	55	爱神之弓
56	石弩	57	火雷炮	58	魔弓	59	太阳神弓	60	轰天炮
61	短斧	62	大铁锤	63	掷斧	64	巨斧	65	战斧
66	银斧	67	黄金斧	68	白金斧	69	飞斧	70	力量之斧
71	烈日锤	72	爆烈斧	73	碎石锤	74	裂地斧	75	雷神锤
76	手矛	77	钢矛	78	长枪	79	钢矛	80	银枪
81	烈火矛	82	破冰矛	83	格斗枪	84	斯里兰枪	85	肖之矛
86	大极矛	87	方天矛	88	战神之矛	89	破邪矛	90	光线枪
91	披风	92	布衣	93	皮衣	94	僧衣	95	魔法袍
96	皮甲	97	皮铠甲	98	藤甲	99	鳞甲	100	青铜盔甲
101	铁战袍	102	铁盔甲	103	锁子甲	104	银丝衣	105	铠甲
106	银鳞甲	107	精铁盔甲	108	黄金丝衣	109	白金丝衣	110	钢战袍
111	金鳞甲	112	赤子僧袍	113	银铠甲	114	恶灵披风	115	迦纳铠甲

续表 1

116	黄金铠胄	117	恶者披风	118	魔法之铠	119	圣灵披风	120	战士铠胄
121	骑士铠甲	122	独角兽圣刀	123	黑石铠甲	124	神秘铠甲	125	无极铠甲
126	青云战甲	127	恶魔铠胄	128	古特力铠甲	129	神圣盔胄	130	龙鳞甲
131	布帽	132	皮帽	133	法师帽	134	大型头盔	135	铁头盔
136	钢盔	137	战士头盔	138	银盔	139	骑士头 盔	140	武士头盔
141	精铁头盔	142	水晶头盔	143	魔力帽	144	神圣之帽	145	黄金头盔
146	白金头盔	147	黑石头盔	148	心灵护盔	149	布靴	150	皮靴
151	长筒皮靴	152	铁靴	153	骑士靴	154	精铁靴	155	玻璃鞋
156	钢靴	157	银靴	158	黄金靴	159	迅捷靴	160	疾风靴
161	风行靴	162	木盾	163	小型盾	164	皮盾	165	青铜盾
166	铁盾	167	十字盾	168	精铁盾	169	钢盾	170	银盾
171	水晶盾	172	黄金盾	173	白金盾	174	黑石盾	175	骑士盾
176	力盾	177	神圣盾	178	黑暗力盾	179	水晶球	180	紫水晶
181	缎带	182	玉佩	183	铜戒指	184	铁戒指	185	银戒指
186	金戒指	187	钻石戒指	188	魔戒	189	力量之戒	190	准确之戒
191	圣骑士勋章	192	光战士勋章	193	大剑师勋章	194	魔导师之戒	195	大神宫之戒
196	大将军勋章	197	箭神勋章	198	护身符	199	地灵珠	200	火神珠
201	风之珠	202	水华珠	203	解毒草	204	化石草	205	奎宁草
206	金仙草	207	药草	208	回复药	209	回复花	210	回复果
211	圣萱果	212	回元草	213	魔草	214	魔果	215	魔花
216	魔果	217	魔法之酒	218	力量之酒	219	元气之酒	220	龙之鳞
221	神鹰之羽	222	智慧之书	223	远古剑谱	224	战斗之书	225	空间传送杖

表 2 人物编号

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
1	高级剑士	2	银剑士	3	黄金剑士	4	大剑师	5	猎人
6	弓箭手	7	神箭手	8	弩手	9	连弩手	10	次级武士
11	中级武士	12	高级武士	13	将军	14	大将军	15	修士
16	牧师	17	祭司	18	主教	19	大神官	20	咒术师
21	巫师	22	魔术士	23	魔术师	24	魔法师	25	法师
26	大法师	27	魔道士	28	魔剑使	29	骑枪兵	30	旋风骑士
31	疾风骑士	32	飞马骑士	33	飞龙骑士	34	黑骑士	35	黑暗骑士
36	格斗者	37	圣战士	38	光明战士	39	永恒战士	40	终级战士
41	小龙	42	飞龙	43	火龙	44	巨火龙	45	冰龙
46	巨冰龙	47	鹰族士兵	48	鹰战士	49	飞鹰战士	50	狼族士兵
51	狼战士	52	狼嚎战士	53	火精灵	54	土精灵	55	粘怪
56	沙盗骑兵	57	沙盗头目	58	火山毒蝎	59	投石巨人	60	巨蜘蛛
61	水蛇	62	沙盗弓手	63	猪头龙	64	石像鬼1	65	梅莎
66	雪人	67	鳄鱼	68	人面狮身	69	大恶魔	70	洛克鸟
71	黑龙	72	泰洛斯	73	迦纳大帝	74	大风	75	契
76	鱼	77	巴蛇	78	相柳	79	九关龙	80	黑暗生物
81	黑魔神	82	自动士兵	83	金神巫	84	木神巫	85	水神巫
86	火神巫	87	土神巫	88	炎魔	89	水怪	90	巨龟
91	作家	92	侠客	93	剑道家	94	圣剑士	95	剑侠
96	剑王	97	剑圣	98	村长	99	贤者	100	小孩
101	男村民	102	女村民	103	国王				

三国演义Ⅱ(完美典藏版)

进入游戏后按如下键，并键入与之对应的数字，就会增加相应的数值。

增加米粮(R):1919

增加黄金(G):1818

升训练值(T):7889

提升士气值(M):3849

提升农业值(F):1880

提升商业值(B):9021

注意，以上英文均为大写，且需重新开启郡县视窗。

北京 东方不败

刘伯温传奇

当遇到敌人时，按下 CTRL + ←便会有法术打击敌人，而自己不会损法力。

注意，CTRL + ←至少要按 3 次以上。

北京 东方不败

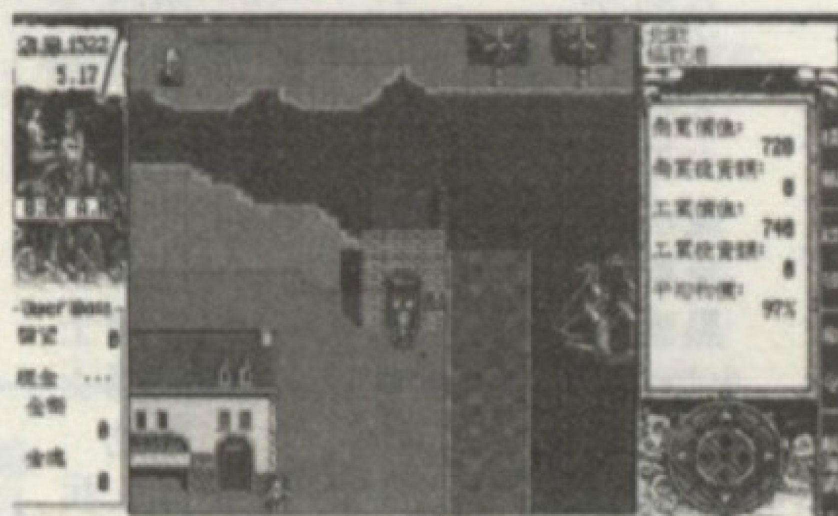
1. 仙剑奇侠传（2948 票 → 大宇）



2. 命令与征服（2800 票 → WESTWOOD）



3. 大航海时代Ⅱ（2126 票 → 光荣）



4. 大富翁Ⅲ（2016 票 ↑1 大宇）



5. 三国志英杰传（1794 票 ↓1 光荣）



GAME

首选游戏排行榜

1. **仙剑奇侠传 (1406 票)**
2. **命令与征服 (1252 票)**
3. **大航海时代Ⅱ (160 票)**
4. **三国志英杰传 (156 票)**
5. **足球 96 (138 票)**
6. **金庸群侠传 (124 票)**
7. **魔法门之英雄无敌 (94 票)**
8. **魔兽争霸Ⅱ (82 票)**
9. **三国志Ⅳ (80 票)**
10. **三国演义Ⅱ (78 票)**

幸运读者名单

王胜才	浙江大学	孙凌	黑龙江省哈尔滨市
黄健	北京市海淀区	邵恽	大连市实验中学
张伟	惠州市第一中学	初雪峰	天津市大港区
黄梅	广东省湛江市	张昱	天津大学
郭晓雷	江苏省徐州市	曾乐	四川省宜宾市
马波	新疆阿克陶县	陈周培	四川省内江市
郑灵飞	福建省福州市	唐磊	北京市海淀区
刘潇	内蒙古满州里市	祁艳华	北京市海淀区
韦宇宁	广西河池市	马凤桥	北京 234 信箱
徐术力	江西省南昌市	郑哿	北京市大兴县
李丽华	河南省洛阳市	吴雪	武汉六中
李爱莉	云南省昆明市	史勇	湖北省襄樊市
吴应明	海南省国兴中学	奚良	南京师范大学
夏冰	河北省保定市	蹇旭伟	江苏省无锡市
易钢	贵州省贵阳市	徐明积	江苏省常州市
丁瑞	安徽省蚌埠市	倪震	浙江省龙游县
周申豫	上海市汾州路	郑飞	浙江省温州市
张裕慧	上海市长宁区	吕晓薇	山东省青岛市
薛江	上海市青浦路	牟晓翼	山东省烟台市
王志伟	西安建筑科技大学	付晓娜	辽宁省大连市

奖品

三好电脑厅提供的《命令与征服》20 套

北京金盘电子有限公司提供的《时空游侠》、《死亡地带》、《古墓丽影》共 20 套

龙虎榜

11—30名游戏排行榜

排名	游戏	票数	排名	游戏	票数
11.	三国演义Ⅱ	(1084票)	21.	中国	(320票)
12.	炎龙骑士团Ⅱ	(1004票)	22.	天使帝国Ⅱ	(314票)
13.	三国志Ⅴ	(758票)	23.	毁灭公爵3D	(268票)
14.	金庸群侠传	(664票)	24.	无悔的十字军战士	(262票)
15.	倚天屠龙记	(534票)	25.	极品飞车	(252票)
16.	毁灭战士Ⅱ	(504票)	26.	傲气雄鹰	(210票)
17.	美少女梦工场Ⅱ	(454票)	27.	文明Ⅱ	(208票)
18.	太阁立志传	(448票)	28.	官渡	(166票)
19.	轩辕剑外传——枫之舞	(378票)	29.	三国志孔明传	(142票)
20.	新蜀山剑侠	(352票)	30.	刘伯温传奇	(137票)

TOP TEN参加办法

请将您当前心目中最喜欢的1—10个游戏的名称写在信封背面(或明信片)，在信封正面左下角写明"TOP TEN"字样，以正楷写清您的通信地址，寄到北京和平门邮局3056信箱《大众软件》杂志社。我们每月将从这些选票中随机抽取若干名幸运读者给予奖励，因此您无需追求"命中率"，投出您真实的一票！但请注意遵守以下游戏规则。

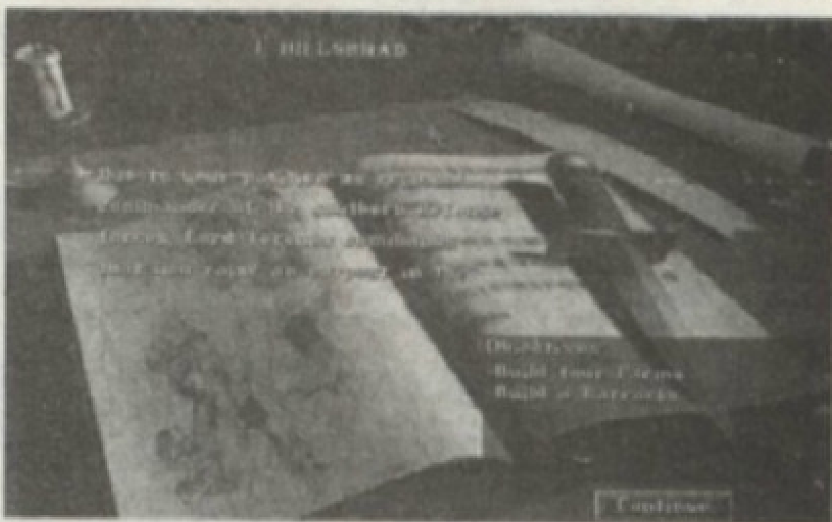
1. 所选游戏必须为PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过10款，可少选。
4. 所选游戏若为英文版，请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。
6. 必须将所选游戏写于信封背面(或名信片)。

并非必须： 读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面，注意不要与TOP TEN的内容混在一起！

6. 足球96（1740票 → 电子艺界）



7. 魔兽争霸Ⅱ（1728票 ↑1 Blizzard）



8. 三国志Ⅳ（1568票 ↑2 光荣）



9. 模拟城市2000（1412票 → MAXIS）



10. 魔法门之英雄无敌（1386票 ↓3 NEW WORLD COMPUTING）



——目前的 TOP TEN 进行着激烈的竞争，“仙剑”与“命令”势均力敌，使我十分为难……直到《十月榜评》中一位朋友发出了命令：“征服《仙剑奇侠传》！”，于是我选择了长久令我陶醉的“仙”，回答：“No, Sir! Because I love this game!”

武汉　章纬

一 月 榜 评

铁血 VS 柔情

嗨，大家好，我又回来啦，星见、希利亚，还记着我么？

离上次小弟执笔已过了5月，当时小弟在提及12月榜评时曾说会有神密礼品赠予全国各地的同志知己，大家猜出是啥来了吗？哈哈，就是咱们为 TOP TEN 做的那套扑克，由于经验不足（从来没做过扑克呀！），做得并不理想，但这也算是晶合为全国广大游戏迷尽的一份心意吧，市面上有美女扑克、汽车扑克，咱们 GAME FANS 也该有自已的游戏扑克（虽然小弟不玩扑克）。不过在杂志上占了两面彩页，真对不住爱看彩页的各位，有反对意见的请暂时埋在心底，给晶合以无声的支持吧！

本月 TOP TEN 来信比上期略有减少，或许邮费的调整不仅仅给邮发组带来很大压力，对于本栏目也稍有影响咧。小弟建议诸位使用普通明信片，不过4000余封的量也不算少了，大麻袋是咱的必备工具。

榜上这几月的纷争，矛盾的焦点已集中在《仙剑奇侠传》和《命令与争服》，一如本月榜评的副题——铁血 VS 柔情。首选榜的票已差不多被这两家瓜分了，对于其它游戏真是太不公平。随着《命令与征服》在国内的正式发售，本月此款游戏票数已直逼“仙剑”，“仙剑”地位又岌岌乎危哉。面对“严峻的形势”，双语公司新近推出《仙剑》珍藏纪念版，价格比原先的降了100大元，这可能会令《仙剑》卫冕成功。有谣传说娱乐篇一小编，为此又去买了个《仙剑》，真是……呜呜……此情可问天。

上月首选榜新贵《金庸群侠传》本月＋＋＋＋……已突入20名内，并在首选榜上又前行3位，可喜可贺。在一些老游戏纷纷落马之时，“大航海”仍稳居第三，小弟对此并不感到惊讶。游戏重要的是可玩性，而不是靠“真人出演”、“全程语音”等等噱头来撑门面。对于拟真度高的游戏小弟并不反感，但好多号称 XCD 的游戏不如早先几M的小游戏好玩也是一个事实。

榜上另有突出表现的是《大富翁Ⅲ》，爬榜迅猛，看来狂徒真是了得呀。而《三国演义Ⅱ》在毁誉参半中匆匆赶来，悄然站在 TOP TEN 的门口。好了，侃了这么多，该轮到诸位发言了。

《仙剑奇侠传》　谢谢你给了我一个凄凉而又美丽的梦，但什么时候才能醒来呢？　（四川　韦青青青）

《命令与征服》　《仙剑奇侠传》未曾使我感动，倒是对 NOD 几次反围剿的失败使我心如刀绞，几欲失去生活的勇气。　（这位兄台，告知我你的名字好么？小弟来救你）

《大航海时代Ⅱ》　你到过世界上所有的地方么？你找到所有的村庄了么？每个人有不同的航程，所以我们的发现也有所不同。　（北京　周凯）

《足球96》　……这一切并不重要，重要的是你的队友已把球传给你，不能再犹豫了！到了对方禁区只剩你一人，一缠，一扣，对方两名后卫被你晃过，守门员直冲过来，一个漂亮的假动作，大门就在眼前……

（西安　毛旭东）

《魔兽争霸Ⅱ》　憨憨的双头怪，温柔的人类弓箭手，甚至连死亡骑士升级时教堂里的圣歌声也是一种醉人的天籁，叫人怎么忍心让他们去前线送死呢？

（南京　王淳）

《炎龙骑士团Ⅱ》　不知你现在置身何方，不知你是否还记得，那古代堡垒——我们分手之地，那最后的战场——神秘璀璨的黄金之城，还有那场轰轰烈烈的战斗、那些并肩作战的伙伴……亲爱的悠妮，我多么希望与你再相聚。　（罗特蒂亚王国　索尔王）

真是抱歉，版面有限，就到这儿吧。各位评榜真是精彩纷呈，TOP TEN 作为大家的园地似乎小了点，好多“胡言乱语”已无地刊出，建议诸位在投票之余给主编大人、社长大人们写点恐吓信……如何？我逃……

特别的礼物给特别的你

日前给 TOP TEN 写榜评的朋友们越来越多，晶合同仁无法一一回信，歉疚在心，感谢**北京双语电子公司**提供10套《整人专家5.0》，赠给在本页中列名的热心参加者，每位一份以示答谢。

另感谢：杭州　李华竞、河南　明伟、合肥　钱进，三位妙语，小弟亦为之倾倒。

晶合实验室（水晶）

北京松岗公司
大众软件杂志社
苏州高茂公司
北京济利公司
北京天卓公司

联合推出《生化悍将II——复活》




魔神戰記
II

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版/小学版	280/280
		初中版/高中文科版	280/280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑/学中文输入	58/58
		快快乐乐学英打	58
		快乐小画家/音乐家	66/66
	双语	急救英语生活篇/实用篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽/潘朵拉的盒子	98/98
		金发歌蒂与三只熊/草原上	120/120
		转转龟上学历险记	180
	中教公司	学计算机大全96版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
		小学语文一点通	78
		全国计算机等级考试辅导	128
		软硬件一点通	98
	苦丁香	JAVA 语言学习软件 CAIJAVA	88
		INTERNET 模拟上网 CAINET	80
		C 语言速成 CAIC	80
		英语词汇速记 EDC	78
		计算机等级模拟考场 CGE	70
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		小学数学总复习	88
		英语听力模拟考场	98
		小学奥林匹克趣味数学(一)	68
		小学奥林匹克趣味数学(二)	68
	金钟	路易小狮(光碟版)	88
		小力高历险记(光碟版)	88
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		INTERNET 宝典	97
		轻轻松松背单词(光碟版)	78
		多媒体初中英语	150
		巧克力 WORD	68
		同步学初中语文	198
		三字经(光碟版)	68
		学友复习测试系统(初中版) ★	98
		学友复习测试系统(高中版) ★	148
		个人电脑热门软件多媒体教程(WINDOWS3.2、WORD6.0、EXCEL5.0 用法详解与举例)	48.50
		个人电脑热门软件多媒体教程(中文 WINDOWS95 用法详解与举例)	48.50
		纵横通用财务系统单用户版	9900
		网络版	56000
		天汇 v3.0 支撑环境	198

类别	软件名称	售价(元)
系统应用辞典类	天汇笔记本	100
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸Ⅱ	96
	视频播放 VER 2.0	88
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	四库英汉双向辞典	380
	365 天轻松英语(春季版)	68
	365 天轻松英语(夏季版)	68
	KV300	260
	瑞星杀毒软件	150
	瑞星防病毒卡Ⅲ	350
	瑞星防杀卡Ⅲ(杀毒软件+防毒卡)	395
	WPS+伴侣	96
	光盘杂志—电脑热门软体 1/2	45/45
	光盘杂志—电脑热门软体 3/4	45/45
	光盘杂志 INTERNET—全球最大计算机网	75
	光盘杂志—计算机图形与动画制作	75
	光盘杂志—世界惊险游戏集	75
	光盘杂志—个人电脑与视频制作	75
	光盘杂志—驱动程序大全 1	50
	家佳家用软件	98
	病毒克星	280
	初中英语复习大全	120
	少儿创作园地	160
	ROBOWORD2.0(英中版)	120
	ROBOWORD2.0(英中互译)	230
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版)	68
	伟大的长征(光碟版)	160
	世界美术(光碟版)	168
	新闻英语(光碟版)	128
	诗乐之旅(光碟版)	68
	民间美术(光碟版)	58
	孙子兵法(光碟版)	68
	大熊猫(光碟版)	198
	星座百科(光碟版)	68
	长江三峡(光碟版)	68
	中国帝王陵(光碟版)	128
	中国家庭美食(光碟版)	68
	最新中国家庭美食(光碟版)	72

· 注:标★号软件为本期新软件

天秤座

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
坦克大决战	386/4/VGA	49	刘伯温传奇(光碟版)	486/4/VGA	49
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	烈焰钢狼传(光碟版)	486/4/VGA	49
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
五子棋大师	286/1/VGA	29	魔岛大富翁(光碟版)	486/8/VGA	49
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	金庸群侠传(光碟版)	486/8/VGA	69
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	三国英雄传(光碟版)	486/8/VGA	69
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	圣战悍将(光碟版)	486/8/VGA	49
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	异星突击(光碟版)	486/8/VGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	甲A风云	386/4/VGA	100
麻将大师	386/4/SVGA	120	中关村启示录	386/4/VGA	99
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	中国民航	386/4/VGA	96
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
武将争霸Ⅱ	★386/4/VGA	130	绿茵96(光碟版)	486/4/VGA	88
钢铁骑士团	★386/4/VGA	130	伍子胥	386/4/VGA	80
将族象棋大师Ⅲ	★386/4/VGA	89	淘金热	386/4/VGA	80
西楚霸王(光碟版)	★386/4/VGA	120	碰碰球	386/4/VGA	40
移民计划(光碟版)	★386/4/VGA	98	蛇王一宝珠传说(光碟版)	386/4/VGA	69
狂涛计划	386/4/VGA	200	中国象棋大师	386/4/VGA	68
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	死活通(普及版)	386/4/VGA	10
银河救世军	386/4/VGA	240	死活通(标准版)	386/4/VGA	108
吸血鬼	386/4/VGA	200	精武战警(光碟版)	486/4/VGA	99
X战机	386/4/VGA	230	命令与征服(C&C光碟版)	486/4/VGA	160
帝国追击战	386/4/VGA	200	命令与征服~隐秘行动(光碟版)	486/4/VGA	120
足球小子	386/4/VGA	220	凯兰迪亚传奇Ⅱ(光碟版)	486/4/VGA	130
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
古大陆物语	386/4/VGA	130	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
永恒之门	386/4/VGA	220	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68
创世魔法师	386/4/VGA	200	足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	双子星传奇(光碟版)	486/8/VGA	130
仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	120	极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49	魔毯Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	130
鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49	遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49	银河飞将Ⅳ(六张光碟)	486/12/VGA	268
机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49	长弓阿帕奇(光碟版)	486/12/VGA	169
马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49	NBA96(光碟版)	486/8/VGA	139
大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49	极品飞车(增强版)	486/8/VGA	139
新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49	无悔的十字军战士(光碟版)	486/8/SVGA	140
魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49	狂野飙车(光碟版)	486/8/VGA	135
龙腾三国(光碟版)	386/4/VGA	49	电脑魔神(光碟版)	486/8/SVGA	135
三国演义Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	89	梦幻弹子球(光碟版)	486/4/VGA	125
黎明之砧(光碟版)	486/4/VGA	69	极道枭雄(光碟版)	486/8/VGA	79
			旋风反击战(光碟版)	486/4/VGA	88

《大众软件》配套软盘目录

·注:前十二期配套软盘目录见《大众软件》总第十五期

《大众软件》1996 年增刊配套光盘中包含总第一期到总第十四期配套软盘内容

期	内容	期	内容
第十三期	全部拷贝工具:TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具:DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具:PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏 高速磁盘缓冲工具:SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱:Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. For mater、Mem Check
第十五期	抓图、看图工具:GRABBER、SEA、NV PC 模拟器:GB 模拟器 DOS 百宝箱:游戏伴侣(金磊版)、恢复高手 SR、文件时间变更者、游戏狗(最新版)	第十六期	最新反病毒软件 TBAV C&C 1.2 版编辑器 有趣的 WINDOWS 查询软件:Animal Patriol WINDOWS 下的打包还原程序:EZ—split WINDOWS 下图形和文本察看器:Acdsee 1.31
第十七期	DOS 百宝箱中的全部工具 磁盘扩容工具:800 Ⅱ、FDREAD 超任模拟器 1.2E 任天堂模拟器	第十八期	DOS 百宝箱中的全部工具 系统加速工具集:QUICK BOOT、MGP、QFORMAT、DISKENH、COMBI SMS 及 GG 模拟器(需 DOS/4GW 支持):SMS 及其外壳程序、MASSAGE
第十九期	WIN 百宝箱:UP—SAN5《三国志Ⅴ》修改器、ICON 图标编辑软件、ALTTAB 多任务切换软件、MOUSEMAN 鼠标操作控制器、TZOK 软件北极星打字练习软件:TTD		

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
海军战斗机——傲气雄鹰(两张光碟)	486/8/SVGA	168	雷曼(光碟版)	★486/8/VGA	118
格斗之王(光碟版)	486/4/VGA	88	血狮(光碟版)	★486/8/VGA	86
装甲雄狮(光碟版)	486/4/VGA	88	生化悍将Ⅱ(两张光碟)	★486/8/SVGA	148
空中霸王(光碟版)	486/4/VGA	88	时空游侠(光碟版)	★486/8/SVGA	136
超时空战将(光碟版)	486/4/VGA	88	古墓丽影(光碟版)	★P5/60/8/SVGA	146
烈火战车(光碟版)	486/4/VGA	88	死亡地带(三张光碟)	★486/8/SVGA	186
异形计划(两张光碟)	486/8/VGA	108	游戏大观(一)	★486/8/SVGA	80

· 邮购方法:购买软件者,挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元。
· 邮购地址:北京市和平门邮局 3056 信箱 《大众软件》读者服务部 电话:(010)67025781、67025782
· 零售地址:北京市崇文门西大街 4 号楼 8 门(崇文门地铁站西南出口) 传真:(010)67025232
· 注:标★号软件为本期新软件

《大众软件》读者服务部最新消息

新年伊始,为了对支持和关怀《大众软件》成长和经常惠顾北京《大众软件》读者服务部的朋友们表示感谢,凡在 97 年 1 月至 2 月底到北京服务部购买软件的读者,均可享受九折优惠;为了帮助广大中小学生读者在寒假期间做好复习,特对教育软件实行八折优惠。另外,在此期间,还有部分软件产品以更优惠价格奉献给读者;届时也将提供有关读者联谊活动的最新消息。

欢迎光临惠顾

天秤座

最新上市软件 热报

《生化悍将Ⅱ——复活》
(CYBERIA2——RESURRECTION)

这是XATIRX公司制作，VIRGIN发行的超级大作，它融合了动作、射击和解谜共三种流行的游戏类型，其中还有赛车和飞行的场面，虽然车辆或飞机不能由玩家来控制，但感觉也是相当过瘾的。如果你玩过《生化悍将Ⅰ》的话，那就不应错过Ⅱ代，叛逆的生化杀手查克（ZAK）又回来了，这次他要消灭隐藏在俄罗斯冰冻地层下的毁灭机器；如果你已经犯了一次错误（玩笑），就不能再犯第二次错误，因为游戏采用全屏幕的3D图形和实时游戏系统，视听效果非常惊人。游戏中共有14个关卡，有的是射击关、有的是动作关，还有的是解谜关，玩家将扮演查克与各种各样的敌人（包括：士兵、飞机、汽车、坦克等等）展开一场场惊心动魄的大搏杀！本产品由北京松岗公司、《大众软件》杂志社、苏州高茂公司、北京济利公司、北京天卓公司联合推出（图见本期封二和前插一）。



《血狮——保卫中国》

它可以说是目前中国投资最大、场面最激烈，而且采用当今最流行的即时战略方式的游戏。2010年的中国已经发展成为一个较发达的国家，人民安居乐业，社会一片繁荣。就在这时，一个超级大国却对我国虎视眈眈，惨烈的战斗迫在眉睫……《命令与征服》在国内上市已有一段时间，市场反映也相当不错，看来玩家对即时战略游戏是相当喜爱的。《血狮》和《命令与征服》相比并不处于劣势，虽然名气没有后者大，但640×480的图形总比320×200要好吧，而且《血狮》中的武器全部由3D绘制而成，给人的感觉非常逼真。现在，玩家要指挥我国最先进的武装直升机和主战坦克给人侵者以致命的打击，保卫中国（图见本期封面）。

《死亡地带》
(HARDLINE)

1998年的底特律陷入了一场大混乱之中，玩家作为一名出租直升机驾驶员（居然有这种职业，看来属于新生事物）无意间卷人了两个势力的争夺之中。现在可不是怨天尤人的时候，开始战斗吧！这是一个结合射击和冒险的游戏，采用了大量的真人影片来构成游戏的主画面。说起来当年的《疯狗》就是本游戏的雏形，不过《死亡地带》可比《疯狗》强多了，它的解析度有320×200和640×480两种，而且色彩最多能达到64K色，若采用SVGA显示方式的话，所得到的效果就如同电影一般。游戏的控制非常简单，可以说是“一鼠走天下”。总之，这款作品对于喜爱电影和射击的玩家是不可多得的佳品。

《古墓丽影》
(TOMB RAIDER)

你知道吗，罗拉．寇芙特(LARA CROFT)来到了中国？什么你还不知道她是谁，告诉你吧，她就是《古墓丽影》中的女主人公（哈哈哈！）。《古墓丽影》是欧美地区刚刚推出一个多月的新游戏，属于3D动作冒险类，和大家熟悉的《鬼屋魔影》很相似。在游戏中，充满了各式各样的危险，危险来自蝙蝠、狼、恐龙、熊等猛兽和与罗拉争夺宝物的人类。为了对付这些敌人，设计者给罗拉提供了多种先进的武器，有乌兹冲锋枪、散弹枪、来复枪，你可以象“十字军战士”一样大开杀戒。除了使用各种枪械，罗拉还能做出跑、跳、攀岩走壁等名目繁多的动作，甚至还有在水中的场面。如何，是否你已经急切地想和罗拉到世界各地展开一连串的冒险了呢？（详见本期“前线地带”，图见本期前插2）

《时空游侠》
(TIME COMMANDO)

对于法国ADELINE公司，想必大家不会感到陌生，他们的《双子星传奇》在国内已经上市，那华丽的场景和可爱的人物造型，令许多发烧友都爱不释手。《时空游侠》是ADELINE公司的最新作品，于去年10月在欧美地区上市，没想到刚一发售，便引起轰动，仅仅两周就卖掉40万套，创下了新的销售记录。原因很简单，《时空游侠》拥有更华丽的造型和更酷的动作，而且对硬件的要求比较低，一位老兄用486SX25 8M的“鸡”，便获得很流畅的效果。在游戏中，玩家将穿越8个时代，从史前的原始社会、中世纪的欧洲一直到二十世纪的今天。在这些不同的时代中，你也将使用那时的武器，不同的武器有不同的攻击方式，而且还有不同的音效，可见制作者的细心。游戏虽算是动作冒险游戏，但并不复杂，解谜的成份几乎没有，动作方面也不难，相信会给你一个惊喜！（详见本刊1996年11月“攻略指引”）



软件介绍

亲爱的读者朋友们:

你们好!当您翻阅本刊时或许是春节前夕,或许是正在欢度新春。首先我代表服务部的全体同仁向大家拜年,祝朋友们新春愉快、万事如意!

常接到一些朋友们的来信,询问如何选购和配置自己心爱计算机的软件,如何选择辅助教学软件及娱乐休闲软件,因时间关系没能一一回信,在此之际,仅谈一谈我们对部分软件的理解和推荐,希望能对您有所帮助。

对于学生读者朋友们来说,能够巩固所学知识,且与学校课程"同步"的辅助教学软件可能更为需要,因为这些软件多数为著名学校、著名教师多年经验的结晶。如《中学多媒体辅助学习—初三化学》、《同步学初中语文》、《励耘小学数学多媒体教学》、《小学奥林匹克趣味数学》、《家教软件集锦》等,这些软件有的声、图并茂,有的重点突出,相信会对牢固的掌握教学大纲内容有所帮助;当要进行总复习或是升学考试前测试自己的能力时,《学友复习测试系统》、《小学数学总复习》及《爱嘉家教大师》等软件可能会非常有助。尤其96年底上市的《学友复习测试系统》,不但可以分阶段测验自己,而且还可出卷模拟考试、评出成绩并且给出正确答案等;当学龄前儿童或是小学低年级学生的家长们想通过一些有趣的软件使自己的孩子能对计算机产生浓厚兴趣、开阔知识面,则《双语画册》、《小红帽》、《草原上》、《转转龟上学历险记》、《老鼠看书咬文嚼字》以及《少儿创作园地》等软件一定会吸引住他(她)们;为了配合书本学好英语,《轻轻松松背单词》、《365天轻松学英语》、《英语单词速记EDC》及《英语单词有声书库》等软件还是各有特色的,而《初中英语复习大全》、《英语听力模拟考场》等,对升学考试也会有所帮助。

如果您要学习有关WINDOWS及WINDOWS95的知识,除了学习WINDOWS及WINDOWS95自带的"帮助"外,不妨选择《个人电脑热门软件多媒体教程—WIN3.2、WORD6.0、EXCEL5.0详解》、《轻松学WINDOWS95》等软件试一试。

如果您要了解当今计算机的热门话题——网络,并且想试着上网体验一下时,《INTERNET宝典》、《INTERNET模拟上网》、《光盘杂志INTERNET—全球最大计算机网》及《网际网—网络词典》等软件将是您的好帮手和引路人。

当您需要对日常事物进行管理、记录,则《天汇笔记本》、《方正家用软件》、《家佳家用软件》等会帮您的忙。

当您想了解和使用国产实用的排版软件时,《理德轻松排版》或《WPS+伴侣》会使您得心应手。

当学习疲劳之时,"百科类"光盘软件会使您在放松休息的同时又开阔了新的视野。

随着计算机的普及,娱乐休闲软件也已成为人们生活的一部分,而面对96涌现的"众多面孔"如何结合自己的爱好及经济情况选择一、两款合适的娱乐软件,也是朋友们来信常提到的问题。在这里,我们试着将大众软件库(娱乐类)中的部分优秀软件加以分类,希望您能喜欢。

在角色扮演类游戏软件中,首选当然是在TOPTEN上高居榜首的《仙剑奇侠传》了,它由原来的220元降到120元,可以使广大读者接受。还有《西楚霸王》、《双子星传奇》、《刘伯温传奇》等RPG游戏。

动作类游戏有对打类的《武将争霸Ⅱ》、《格斗之王》及过关类的《伍子胥》等。

如果您喜欢体育运动,那么来玩《足球96》、《超级灌篮大赛》及《NBA96》吧!

目前最流行的是即时战斗类的游戏,代表作有《命令与征服》及《隐秘行动》、还有新上市的国产佳作《血狮》。

对于爱玩TAB(桌上游戏)类的朋友们来说,则有《超级大富翁》、《梦幻弹子球》。喜欢下象棋的读者不妨来玩一玩《将族》这个软件,它的难度可不一般!

如果您想对数十个软件试玩,而后再决定购买所喜欢的游戏,不妨先购买一张《游戏大观(一)》(14个游戏试玩版和18个演示版)或是购买一盘《大恒光盘杂志—世界惊险游戏集》(55种共享游戏)。

最后不能不说一下赛车游戏软件,其中有《极品飞车》及其增强版、《狂野飙车》等。

再次感谢朋友们对服务部工作的支持和厚爱,祝朋友们牛年吉祥如意!

读者服务部经理张友利及全体同仁敬上

天秤座

下面我们将对最新上市的学习工具软件产品作一介绍：

《学友复习测试系统》

此系统既吸取了目前各类中学教育软件的优点，又做到了选材精细、功能键全、习题丰富、使用灵活方便。

这套软件是为准备参加高考、中考升学及单科会考的同学精心设计的习题辅导软件。由重点中学的著名教师根据升学考试大纲精选高中数学、物理、化学、语文、英语、历史、地理、生物等8科高考和会考内容，初中数学、物理、化学、语文、英语等5科中考内容。共计习题近30000道，同时配有概念和例题及重点难题的解答。结合近几年考试的新形势，每一科配有几十张模拟考试和单元同步练习卷，学生还可以根据系统提供的统计功能统计自己的复习情况、测试成绩，并根据自己在学习中所遇到的难点和薄弱环节有目标地选择内容测试。

《同步学初中语文》

《同步学初中语文》以现行教育大纲为依据，是国家教委中小学计算机教育研究中心推荐软件。突出了语文基础知识及基本功的讲授和训练。软件内设基础知识、阅读理解、作文指导、练习指导四大模块。

基础知识重点、难点分明，学得快，记得牢；阅读理解点播精道，讲解准确明了；作文指导定会让您下笔有神。教学内容从课文、文言文、语法、自测题四个方面多层展开，学习过程灵活有趣，轻松舒畅。特别是同步学家庭教师与学校课堂学习天天同步，每天只需30分钟，学习成绩同步向上。

《中学多媒体辅助学习软件一初三化学》

国家教委全国中小学计算机教育研究中心推荐产品。该软件内容准确，符合国家教委最新教学大纲要求，既全面覆盖了初三化学知识，又很好地突出了重点，解决了难点问题。其主要内容有：知识讲解(模拟课堂效果，有同学与你共同学习)；化学史(每次新发现，都是一些化学家的辛勤努力和动人故事)；实验(完全由你动手操作，体会自己感受，随时给出反馈)；题库(一千道精选题目，采用游戏方式向你挑战，在快乐中掌握知识，迎接中考)。

《整人专家 5.0》

“游戏修改大师——整人专家5.0”以下简称为“整人专家(FPE)，是继整人专家4.x后的新一代游戏修改软件，它会让各位电脑游戏玩家在遇到各种形式、各种类型的游戏时，都能随心所欲，不会再有遗珠之憾！

＊以上软件《大众软件》读者服务部有售＊

大众软件读者服务分部消息

●**兰州分部：** 诺亚电脑技术开发部
电话：(0931)8847306
●**上海分部：** 上海文化商厦好胜电脑中心　电话：(021)63746384
●**新疆分部：** 新疆电子研究所
电话：(0991)2873295
●**昆明分部：** 昆明棒子专用电脑软件经贸部　电话：(0871)5176880
●**沈阳代理：** 沈阳长龙电子技术开发公司　电话：(024)3847867
●**锦州分部：** 锦州市办公设备公司
电话：(0416)2121403
●**西安分部：** 陕西奔腾软件专卖店
电话：(029)7881837、7883571
●**杭州分部：** 南北电脑技术公司
电话：(0571)8079924
●**深圳分部：** 龙丽图实业有限公司
电话：(0755)3225897
●**重庆分部：** 龙翔软件专卖店
电话：(0811)3855923
●**成都分部：** 大和计算机软件有限公司
地址：成都市磨子桥星星电脑城1楼110室　联系人：徐韬　邮编：610041
电话：(028)5550175
●**苏州分部：** 苏州沧浪精华电脑软件公司
地址：苏州干将东路35#
联系人：成坚一　邮编：215021
电话：(0512)7246529
●**瑞安代理：** 汇龙电脑软件店
地址：浙江省瑞安公园路9号
联系人：章晖　邮编：325200
电话：(0577)5653205
●**宁波分部：** 宁波海曙今日书店
地址：宁波市海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
联系人：杨兴科　邮编：315010
电话：(0574)7248229
●**温州分部：** 温州市鹿城三元电脑有限公司
地址：浙江温州市蛟翔巷130号
联系人：林坚　邮编：325000
电话：(0577)8286980
●**淄博分部：** 齐鲁石化电视服务公司
地址：山东省淄博市临淄区闻韶路28号　联系人：徐宁涛　邮编：255400
电话：(0533)7536309
●**保定代理：** 嘉恒软件专卖店
地址：河北省保定市向阳南路230号
联系人：刘庆锡　邮编：071051
电话：(0312)3072240
●**长沙分部：** 长沙用友财务软件有限公司　电话：(0731)2238174
地址：湖南长沙市五一中路140号
联系人：尹浙　邮编：410011
●**南京分部：** 南京新高科技服务公司
地址：南京市珠江路548号
电话：025－3352364、3364760
联系人：杨秀荣　邮编：210018
●**太原分部：** 太原市和生新技术有限公司
地址：山西太原新建南路138号
电话：0351－4164490、4164493
联系人：师文侠　邮编：030012

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。　联系人：张友利、罗啸寒　电话：(010)67025782

启事：敬告山东读者朋友

本社在济南市产品代理因故取消，如当地读者需要得到我们的服务，请直接与杂志社联系。

另：诚征济南地区合作伙伴。

大熊座

汉堡战争



汉堡大战薯条与鸡块，
可乐也来凑一脚，
你射飞弹，我来破坏，
速食业界唯我独尊！

一套适合全家老幼共同游玩的即时战略游戏！





特色：

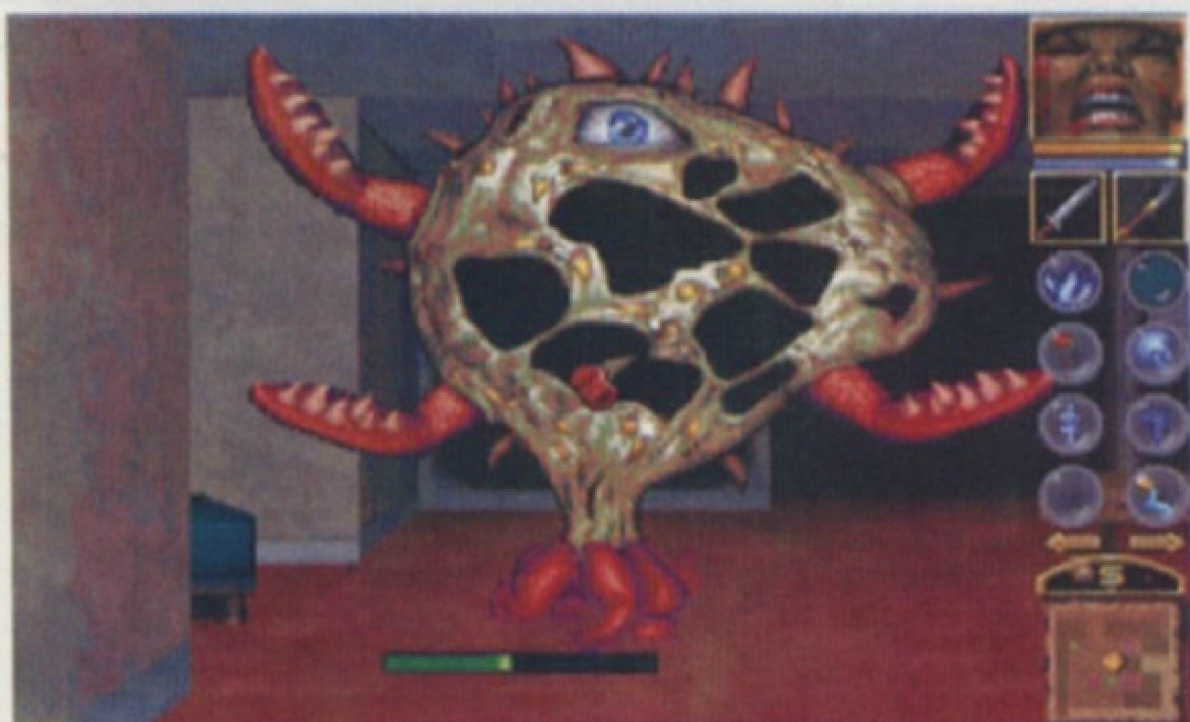
- 共有四家速食店加入这场战争风波，麦当劳、小棋仕、啃的鸡和塭帝，你必须努力生产及开发可口美味的各种汉堡、饮料、点心和炸鸡等。上街抢夺食客，并派间谍和战斗兵伺机到对手的大本营捣蛋，一切以扳倒敌手为主要目标。
- 每家店都有属於自己的速食产品与特色，像麦当劳专长汉堡和薯条；小棋仕的炸鸡和饮料最厉害；啃的鸡的专长是鸡块和洋葱圈等等，因此扮演不同的店家有不同的攻略方法！
- 地图以随机方式产生，每次开始新游戏都有不同玩家的玩法和乐趣，让你玩它千遍也不厌倦喔！
- 共有85种各式速食兵器登场，依不同的能力区分为占领兵，用来卖给各大商店，赚钱用；战斗兵，专门攻击敌人的速食；飞弹兵，可发射飞弹，炸射敌人的部队；间谍兵，专搞破坏外加搜集情报；工事兵，可制造或解除陷阱；特攻兵，不惜与敌方同归於尽的自杀兵等。





SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司 荣誉制作发行

联络热线：
(010) 62983157




ANVIL of DAWN
黎明之砧

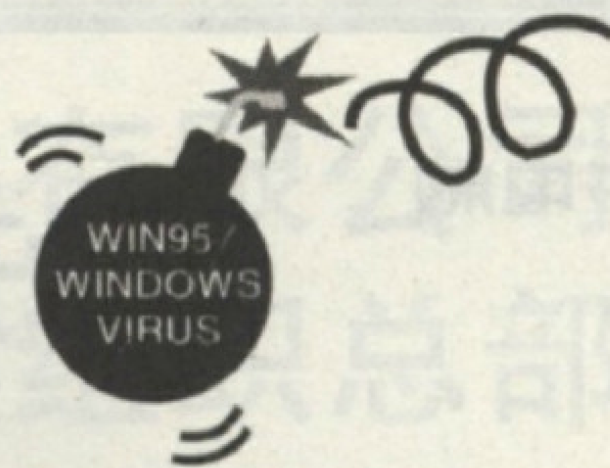


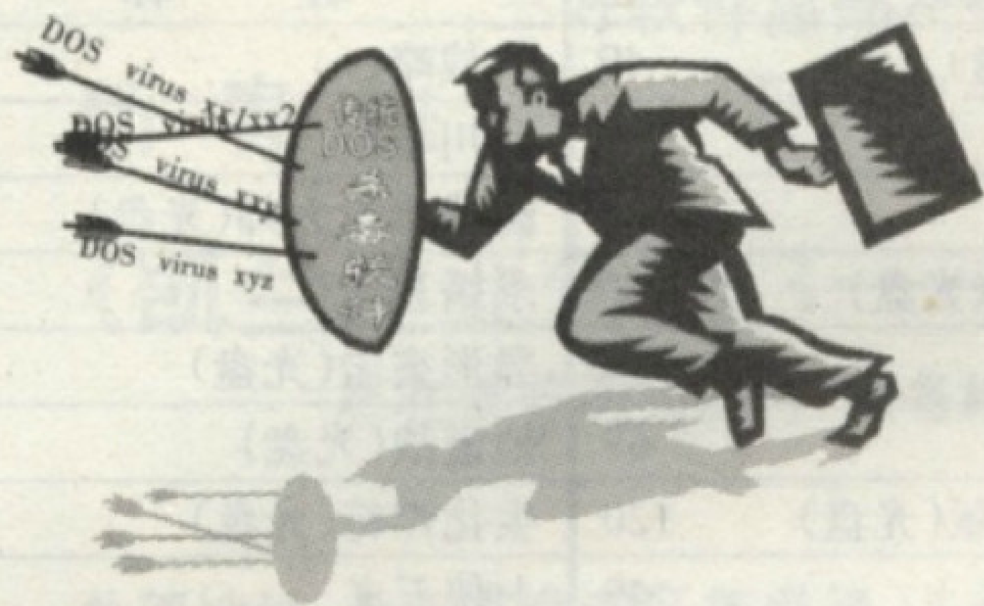

几个月前，五名勇敢的勇士越过枯萎的荒原
，现在，魔头的洞察力已经复苏.


手中没有可用的物品


泥沼区
火之山
黎明
铁泰坦
芦苇平原
死亡之城
老神木
月之神殿
地下城
沉船
神圣殿堂
障碍区
狮鹫堡
黑暗灯塔
大宫殿

顾此失彼





厄运难逃

病毒克星

单机环境下全面查杀 Win95/Windows/DOS 各类病毒

双平台套件(Windows 及 Dos 版)提供完整解毒方案

您可能听到不少著名的杀病毒软件在宣传自己的杀毒效果时,列举一些表明其杀毒能力的数字,比如可杀除所有病毒的几率高达98%,云云。……您务必小心,这极可能只是一个美丽的愿望——因为这些统计充其量不过是对以往的 DOS 病毒而言的,另外还有整整一大类的病毒,即 Windows/Win95 病毒,它可能根本无能为力,杀毒效果几乎是0。

无论您现在正使用着怎样著名的"新一代"、"超级"杀毒软件,只要是 DOS 版的杀毒程序,便无一例外地经历过和正在经历着如下的情形:

用您的杀毒软件查出有病毒,而且经过正确的使用和操作之后,它也向您报告"已被清除(KILLED OK)",但是在经过新的运行或运行一段时间之后,病毒重又出现。这样反反复复,不能根除。

凭借无数次遭遇病毒的痛苦经历而积累了丰富经验的您,直觉上认为您的电脑中绝对有病毒,于是又拿来您一向信任的杀病毒软件,在一阵紧张的检查之后,它却告诉您没有病毒……

这就是 Windows/Win95 病毒,一类未被国人认识或认识不多的病毒,一类令传统的、哪怕是最优秀的 DOS 杀病毒程序都一筹莫展的病毒,它的数量和危害正在日益加大,并且由于缺少有针对性的杀病毒软件而得不到有效的抑制,以令人可怕的速度悄然地扩散和蔓延……

对于一个需要真正安全无毒的计算机运行环境来说,一种病毒的存在就足以造成毁灭性的灾难,何况对于整整一大类病毒的忽略和软弱无能。

在反病毒的竞技场上,真正的较量是有和无,不是多或少,0和1的区别才是本质的。明智的用户,不应当陷入盲目追求单纯的杀病毒数量和超长的可杀病毒列表的泥潭之中,因为那不仅舍本逐末,自冒风险,更会使您贻误杀毒良机,最终独尝苦果。

病毒克星 ---单机环境下 PC 电脑用户防杀病毒的完整解决方案

北京华美星际科技发展有限责任公司
南京信源自动化技术有限公司 **联合推出**

华美星际 HUA MEI XING JI

总部地址:北京海淀区海淀路 19-1 号中成大厦 401 室 电话:62572100,62572300
传真:62571600 开户行:北京城市合作银行中关村支行 帐号:033120-53

部分代理名单

(排名不分先后(

全国特约分销商:
联想集团微机软件销售部及各地代理
电话:010—8428888 转微机部
北京连邦软件产业发展公司及全国各地连锁店
电话:010—2568648 林粤

北京
北京天禄计算机技术开发公司 010-62613237
北京双友软件技术研究所 010-62755756
北京树人软件开发中心 010-62616742
北京市南宏电脑软件研究所 010—62579194
北京市东方飞阔软件研究所 010—62549508
北京超软科技发展有限责任公司 010-62647342
北京市得力软件研究所 010—62545313
四通集团新龙软件公司 010—62576574
金色鹤膊计算机安全技术研究所 010—2610373
深圳华星北京分公司 010—2547799—2201
中国教育电子公司 010—2171649
三角天脑计算机技术开发公司 010—2611272

天津
天津市河西区正版软件专卖店 022—4146007
天津市展望计算机研究所 022—4315073

上海
上海新生代电脑书店 021—64084387
申新电脑科技经营部 021—4049404
上海电子计算机广东海软件中心 021—2475950
上海软件行业协会 021—62187880
上海和通电脑公司 021—63222873

云南
昆明黑马计算机软件技术公司 0871—5146711
保山师专科教电脑公司 0875—2120060

福建
福州市用通技术开发公司 0591—3312821
漳州海峡科技实业有限公司 0596—2062315
福州市华捷信息工程有限公司 0591—7840355
泉州市科达电脑公司 0595—2986305
南平金鑫软件开发有限公司 0599—8838097

广西
柳州铁路唯斯电脑公司 0772—3831194
柳州科达新技术开发总公司 0772—2821150
桂林文化交流中心营业部 0773—5811164
桂林尚务电脑工程公司 0773—2833436
桂林信息技术公司 0773—2827367
南宁怡隆电脑软件开发公司 0771—5883880
南宁超人电脑有限公司 0771—5863869

广东
广州瑞达电脑公司 020—3317658
汕头市技贸发电脑 0754—8276041
珠海镇山科贸有限公司 0756—8870572
湛江经贸公司电脑经销部 0759—3318118
深圳旺斯微系统有限公司 0755—3345702
深圳康发科技实业公司 0755—3223189

新疆
乌鲁木齐电子信息技术开发公司 0991—2870640
乌鲁木齐市新疆电子学会 0991—2873295
乌鲁木齐麒宏电子技术开发公司 0991—4890424
克拉玛依精诚电子有限公司 0990—222105
克拉玛依油田双环电脑电子公司 0990—223445

江苏
南京康桥通信工程公司 025—3361262
南京星海天地新技术公司 025—4583417
深圳华星南京经营部 025—3350714
泰州市广博电子信息有限公司 05241—231688
南通鹏腾电脑技术有限责任公司 0513-2215628
苏州东锐电脑公司 0512—5104841
苏州南方现代办公设备公司 0512—5201683
常州协通软件系统公司 0519—6689298
常州兰深电子科技公司 0519—6688758
镇江市理工大学科贸公司 0511—5238485
徐州捷达技术公司 0516—3755206
扬州市保安警用器材公司 0514—7358234

浙江
杭州安易电脑有限公司 0571—2083469

江西
南昌康隆资讯系统有限公司 0791—8330122
南昌市科环高技术实业公司 0791—6273214
丽江经贸公司电脑部 0579—3318118

山东
青岛市万得电脑公司 0532—4853456
济南腾动新技术开发公司 0531—6954943
东营燕通科技有限公司 0546—8225198
淄博远望计算机有限公司 0533—2187247

辽宁
沈阳华健资讯科技有限公司 024—3895234
沈阳大光电脑公司 024—3899045
鞍山市科瑞计算机技术公司 0412—5538213
丹东市丹服易通电脑公司 0415—3121770
本溪本钢电脑自动化公司 0414—7828778
大连傲格电子实业公司 0411—2642882
大连同济电子技术公司 0411—2805484

湖北
武汉天问精品软件店 027—7875733
襄樊天稼电脑开发公司 0710—224764—2254

湖南
长沙华宇信息工程公司 0731—5527682

四川
中软四川公司 028—5583100
成都瑞丰电脑技术公司 028—5212713,5583571
科海集团重庆京渝联合公司 0811—7862802
重庆阳光科技开发公司 0811—3860444
攀枝花市科学仪器研究所 0812—3334438

青海
西宁科电电子公司 0971—6144609

河南
郑州天然电脑公司 0371—6254259
郑州九州计算机公司 0371—6257545
洛阳有色院计算机技术开发中心 0379—4912995
安阳市科协科达电子公司 0372—5923854
洛阳铁路分局电子开发公司 0379-3214884

河北
石家庄市计算机安监中心 0311-7026911-3153
秦皇岛市中环电子有限公司 0335—3028341
唐山智海电脑公司 0315—3279334

吉林
长春高新技术开发区技术市场 0431—5641329
长春创新科技有限公司 0431—5644034

黑龙江
哈尔滨市科远技术有限公司 0451—2532994

山西
太原泰森计算机有限公司 0351—4034403
太原工大科技开发公司计算机部 0351—6010555
太原通达信息技术公司 0512—5197787

陕西
西安金望电子化学研究所 029—5263783

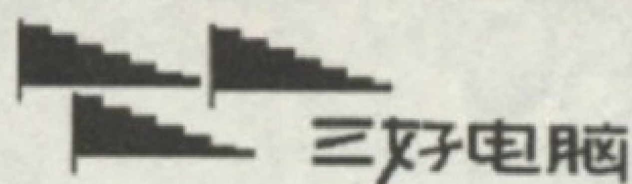
贵州
贵阳华辉科技发展公司 0851—6851660

宁夏
银川华鹏电子科技公司 0951—6020268

安徽
合肥爱普科技公司 0551—2812611,2816442

内蒙
东胜市伊盟供销大厦 0477—326212
包头市理想电脑公司 0472—5156655—188

甘肃
兰州西維研究所高新技术公司 09318419107
兰州远方电脑公司 0931—2340133



北京前导软件有限公司

三好电脑游戏专营店

最新游戏目录

名 称	(元)	名 称	(元)	名 称	(元)
官渡(光盘)	88	大银河物语(光盘)	49	大战略	80
三国演义2(光盘)	89	宇宙英雄	125	四川省3	55
银河飞将Ⅳ(六张光盘)	260	暗棋侏罗记	70	游戏修改大师(光盘)	80
长弓阿帕奇(两张光盘)	160	命令与征服(两张光盘)	160	求婚365日	78
NBA96(光盘)	140	蛇王(光盘)	69	异形突击(光盘)	49
极道枭雄(光盘)	90	卡耐基人生指南	69	地道战(光盘)	55
妖魔道	90	命令与征服增强版(光盘)	120	生化悍将(光盘)	310
射雕英雄传(光盘)	49	九五真龙(光盘)	49	七侠五义	135
倚天屠龙记(光盘)	49	帝国守护神	220	智圣鲜师	95
黄飞鸿(光盘)	49	一线生机(光盘)	120	马场大亨(光盘)	49
新蜀山剑侠(光盘)	49	超级大富翁(光盘)	49	魔岛大富翁(光盘)	49
帝国追击战	200	极品飞车增强版(光盘)	140	超级灌篮大赛(光盘)	49
中国民航	96	英雄无敌(光盘)	49	机甲猎人(光盘)	49
凯兰迪亚传奇3(光盘)	130	双子星传奇(光盘)	120	海狼杀手(光盘)	310
大富翁3(光盘)	120	魔毯二代(光盘)	120	未来大核战(光盘)	68
笑傲江湖(光盘)	49	FIFA 96足球(光盘)	120	铁骑喋血(光盘)	68
魔动王子(光盘)	270	鹿鼎记(光盘)	49	神鹰突击队(光盘)	60
时空特勤组(光盘)	49	武林争霸	68	波黑战争(光盘)	68
魔眼封印(光盘)	49	碰撞精灵	58	城市大攻坚(光盘)	68
中国球王	120	超级卡曼契	270	历史大登陆(光盘)	68
明星志愿	70	天使帝国2	90	成吉思汗(光盘)	68
美女与野兽	115	绿茵96(光盘)	88	冲锋号(光盘)	68
足球小子	220	旅鼠新世界(光盘)	280	淘金热	80
先博游戏集锦(3张光盘)	99	无悔十字军战士(光盘)	130	龙腾三国(光盘)	49
坦克大决战	49	富甲天下	49	欢乐幸福人	79
雄霸天下	59	巴士帝国	49	象棋俄罗斯	59
麻将大师	120	奥林匹亚桥牌	99	世纪末商业革命	120
碰碰球	40	伍子胥	80	中关村启示录	99
狂野飙车(光盘)	140	天外剑圣录	98	运镖天下	120
黎明之砧(光盘)	69	仙剑奇侠传(光盘)	120	失落的封印	80
钢铁骑士团	130	赤壁之战	120	傲气雄鹰(两张光盘)	160
精武战警(两张光盘)	99	刘伯温传奇(光盘)	49	烈焰钢狼传(光盘)	49
超时空战将(光盘)	88	旋风反击战(光盘)	88	格斗之王(光盘)	88
移民计划(光盘)	98	西楚霸王(光盘)	120		

地址:北京市海淀区复兴路15号三好电脑厅(100038)　**收款人**:张立波

联系电话:(010)68515544——2014,2076或2087　**传　真**:(010)68515544-2087

注:1. 邮购另加15元邮费,需特快专递者,请另加35元。

2. 如持有三好会员证者请在汇款单上注明,汇款可按9折计算。

3. 汇款时请将字体写清楚,以免投递错误,汇款后没收到软件的,请与我们联系。

双子座

第二届大众软件奖

“第二届大众软件奖”活动由大众软件杂志社主办,从 1996 年 9 月 1 日始至 1997 年 6 月 30 日止。目前,协办单位有北京晶合顺达计算机公司,赞助单位有北京双语公司,深圳龙丽图实业有限公司,北京尚洋电子技术公司。欢迎有实力的单位参加本次活动,将公司优秀产品献给广大读者朋友。《大众软件》愿为厂家和读者间架筑友谊之桥梁。

兴宏达科贸公司——软件专卖店

兴宏达软件专卖店恭贺广大读者春节快乐！万事如意！为报答广大消费者的厚爱与支持，兴宏达软件专卖店，所有软件全面 8.5 折优惠！由于某种原因，《金庸群侠传》和《三国英雄传》推迟至 1 月上市，我们在这里向消费者表示歉意！！！

产品名称	市场价	产品名称	市场价	产品名称	市场价	产品名称	市场价
银河飞将Ⅳ(6CD)	268	魔动王子	245	马场大亨	49	移民计划	98
NBA96	139	*星舰迷航	215	机甲猎人	49	西楚霸王	120
阿帕奇(2CD)	169	*地下城主	180	新蜀山剑侠传	49	*爆笑躲避球	110
极品飞车增强版	139	*创世魔法师	180	超级灌篮大赛	49	*麻将大师	120
极道枭雄增强版	79	*狂涛计划	198	魔眼封印	49	*将族	89
足球96	99	*吸血鬼	180	龙腾三国	49	*武将争霸2	130
双子星传奇	130	*古大陆物语	130	异星突击	49	*钢铁骑士团	130
无悔的十字军战士	144	旅鼠世界	280	刘伯温传奇	49	*巴士帝国	49
傲气雄鹰(2CD)	169	霹雳生化人	340	烈炎钢狼传	49	*暗棋侏罗纪	79
遁入黑暗	130	铁血联盟	300	魔岛大富翁	49	*象棋俄罗斯	59
魔毯二代	130	剑留痕	305	圣战捍将	49	*欢乐幸福人	79
狂野飙车	130	极速天龙	280	黎明之砧	69	*卡耐鸡人生指南	69
电脑魔神	139	X战机	315	三国英雄传	69	*富甲天下	49
梦幻弹子球	123	海狼杀手	280	金庸群侠传	69	*世纪末商业革命	120
仙剑奇侠传	120	死星战将	235	三国演义(二)	89	*五子棋大师	29
命令与征服	160	妙探闯通关	180	英雄无敌	49	*排牌乐	49
血狮－中国人的C&C(一月)	86	*终极庸兵	250	超级大富翁	49	*奥林匹亚桥赛	99
*巴顿之逆袭	170	*太空鲁滨逊	215	倚天屠龙	49	*赤壁之战	120
*最长的一日	190	*足球小子	198	大银河物语	49	*坦克大决战	49
*超级卡曼奇	250	*俄罗斯拼盘	180	时空特勤组	49	*运镖天下	120
*秘密武器B战机	180	*卧龙传	140	路易小狮	88	未来大核战	68
*永恒之门(中文版)	180	*疯狂时代	180	异形计划	108	铁骑喋血	68
钢铁雄师	270	*妙贼也疯狂	180	烈火战车	88	历史大登陆	68
天旋地转	235	*救难小英雄	180	旋风反击战	88	波黑战争	68
惊异大奇航	270	*帝国守护神	198	装甲雄师	88	成吉思汗	68
诺瓦风暴	297	*帝国追击战	180	格斗之王	88	整人专家3合1	80
铁血联盟(中文)	170	*银翼战记	180	空中霸王	88	*雄霸天下	59
星际大争霸	250	武状元黄飞鸿	49	超时空战将	88	笑傲江湖	49
*黑暗原动力－钛战机	140	皇城争霸	49	小力高历险记	88	魔兽争霸	298

“*”代表磁盘版，“(一月)”代表预计一月上市，以上产品零售价以市场价乘以 0.85，以元为单位，四舍五入取整。

即将上市：

生化悍将2(2CD)	160	生化战士	60	主题公园(中文版)	149	PSY幽记	120
铁锁的星云	120	兽乡守护神	120	高报酬战将	120	足球97	未定

兴宏达公司在全国诚征代理，条件优惠！

门市地址：海淀区白石桥路 44 号，乘 332，320 路民族大学下车，路东。

服务热线：62178621　公司电话：62178620　传真：62178619

邮购地址：北京市海淀区白石桥路 44 号 301 房间　邮政编码：100081

收件人：兴宏达科贸公司(收)　邮资：15 元/套　快件：35 元/套

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

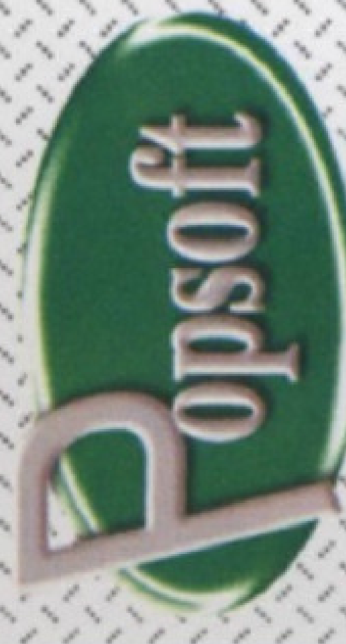
大众软件



1996



大众软件



1996

大众软件



1996

A ♥ 轩辕剑外传—枫之舞



2 ♥ 太阁立志传



3 ♥ 美少女梦工场 II



4 ♥ 中国



5 ♥ 太阁立志传 II



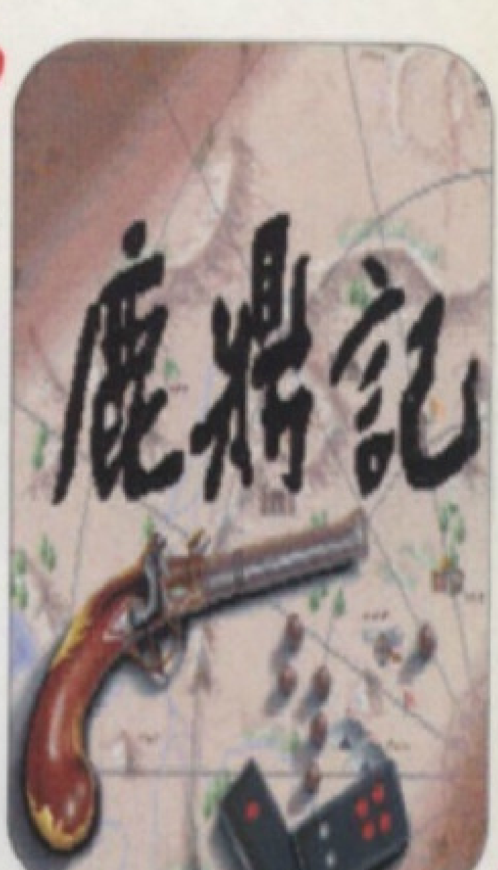
6 ♥ 天使帝国 II



7 ♥ 航空霸业 II



8 ♥ 鹿鼎记



9 ♥ 新蜀山剑侠



10 ♥ 天翔记



J ♥ 武将争霸 II



Q ♥ 沙丘魔堡 II



K ♥ 武状元—黄飞鸿



JOKER

ISSN 1007-0060





TOP TEN
年度特别企划

依1996年度大榜排名制作（连载）。

晶合实验室上

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：82-726　　定价：6.00元